Tot.177

后幻想时代：记《蓝龙》中文版香港发布会·坂口博信透露开发秘闻

游戏机实用技术

中国电视游戏第1刊



焦点
索尼危机四伏
久多良木健正式退位

前线狙击
鬼泣4
魔塔大陆2
美丽的块魂
我的暑假3
瑞奇与叮当 未来毁灭器

特企
枪声中的游戏界

真·风神制作

大放送
攻略研究
剧情小说
一期完

最终幻想XII 亡灵之翼

强作冲击
光明之风
发售前大特辑

赠品
Gamehalo DVD mini
街霸方块HD 可爱随意贴

攻略透解
女神异闻录P3 FES
最终幻想重制版

Gamehalo DVD mini
UCG狩猎日记拯救猎人D·S
生化危机4 Wii版
直击！坂口博信香港传媒见面会

2007.6A
定价：RMB 9.8
ISSN 1008-0600
11>
9 771008 060006

王国之心 光与暗之书

《王国之心》系列珍藏版

资料设定集

《王国之心》的一切
尽在本书中

原创故事+最终幻想
+迪士尼动画的完美演绎

- 全系列剧情解析
- 全系列人物介绍
- 世界观名词解惑
- 怪物敌人图鉴一览
- 制作人员秘闻访谈
- 迪士尼相关动画总览
- 安塞姆报告书完全揭露
- 绝美插画及未公开设定图欣赏



160页
16开精装特辑
+
光之音CD

5月13日全国上市

《王国之心》爱好者不可不收的珍藏宝典





112页16开精装特辑+高达模型轨迹VCD
+精美大海报

高达Fans必藏设定宝典!

**百余张首次公开的机体原型、
机械内部结构、
武器资料设定图彻底介绍!**

收录一年战争中连邦军以及吉翁公国军的各大著名机体!

机动战士高达
MS设定启示录
一年战争篇



高达模型轨迹VCD
高达模型发展史介绍
近距离接触BANDAI公司的高达模型制作工厂

现已上市 各地报刊亭销售中

焦点 OUR FOCUS

久多良木健正式退位 索尼危机四伏



2006年11月30日，SCEI发布了一则表面上波澜不惊的新闻稿：SCEI社长兼CEO久多良木健将会升任会长兼CEO。表面上看，作为最高决策者的"CEO"职位不变，久多良木健似乎仍然是SCEI的元首，而实际上，此举是对久多良木健权力的瓦解，集团管理事务已经交给新任社长平井一夫。为索尼打下了游戏江山的久多良木健就此退居幕后，为此本刊曾将其评选为2006年十大人物之首。

5个月过去了，当人们以为久多良木健可以体体面面地继续挂着CEO头衔时，SCEI再次发布了一篇新闻稿：2006年6月19日的股东会议后，久多良木健将卸下SCEI会长兼CEO的职务。

久多良木健的新职务是SCEI的"名誉会长"——在索尼，挂上"名誉"这个头衔的人一般是从管理第一线退下的高层，他们曾为索尼立下汗马功劳，而如今他们可以获得丰厚的养老金，但已无任何实权！

文 星夜　美编 一刀

4月26日，SCEI在其新闻稿中宣称，久多良木健的退任是因为"任期已满"，因而"将火炬传给接班人"。现任集团社长兼首席运营官平井一夫将会作为接班人就任CEO。今后久多良木健将会以高级技术顾问的身分"辅佐"最高管理层。

SCEI的新闻稿中肯定了久多良木健的丰功伟绩：自1994年推出PS以来，久多良木健率领SCEI在电脑娱乐市场创造了革命，PS和PS2两个平台全球累计销量超过2亿台，软件总出货量超过20亿套，成为全世界最成功的游戏机。久多良木健在新闻稿中说："推出了4部PlayStation主机后，我很高兴从SCEI毕业了。改变电脑娱乐产业的经历令人兴奋，我们用最尖端的技术让全世界的制作者们能够释放他们的创造力。我期待着在下一场征程中继续这一理念。"



索尼CEO霍华德·斯特林格在新闻稿中说："久多良木健是少有的梦想家和企业家的结合体。他不仅为索尼集团创造了数十亿美元的业务，还将业界带向了新的天地。索尼从他的理念、他的创造天才以及他培养的强大团队中受益匪浅。如今久多良木健将会追求他的新机遇，我们对此表示鼓励和支持。我同时也将支持平井一夫，他是一个杰出的管理者，在美国的PS业务上有着出色的战绩。我相信他将会把SCEI带领到新的高度。"

虽然在这种官方的新闻稿中，斯特林格高度赞赏了久多良木健所做的贡献，但二者之间的对立早已是公开的秘密。在2005年的高层变动中，久多良木健被剥夺了索尼集团副社长的职务，当时久多良木健曾经向媒体暗示他被降职的原因是"不听话"。后来斯特林格在媒体的采访中公开表示，他与久多良木健之间的沟通"非常困难"，因为久多良木健总是自做主张，很多重大决策在没有通知他的情况下擅自作主。而对于斯特林格来说，索尼改革的关键就在于"Sony United"，即索尼内部各个部门亲密无间的深入协作，久多良木健的个性十分让他头疼。而久多良木健对于斯特林格也非常不满，与索尼电子部门的冲突也非常明显。去年9月，索尼宣布欧版PS3延期发售，在新闻发布会中，久多良木健公然责备电子部门的元器件生产效率，并且在记者的采访中说："如果问我索尼的硬件能力是否大不如前，我认为答案是肯定的。"

久多良木健退任事件 业内各界人士的看法

"久多良木健选择在这样的时机退任，对于索尼和SCE自身来说，都是最糟糕的时期。在这样一个时间里退任是很难想像的，看来索尼内部让他的退位压力很大。"

——日本Watch网站专栏作家本田雅一

"他对我们的产业发展做出的贡献是无人能及的。"

——EA主席Larry Probst

"久多良木健说他有这个想法已经有一段时间了，我们将会尽量支持他实现他的梦想。"

——SCEA发言人Kimberly Otzman

"久多良木健如此低调的离开是一件羞愧的事。4月16日他在东京参加《蜘蛛侠3》首映礼时的表现就很能说明问题。久多良木健当时走进了剧院大厅，但很快就躲到了一个阴暗的小角落里，他一个人孤独地站在一个小桌子边上，心不在焉地吃着免费的爆米花。作为技术产业里最风光的人物之一，他的这种结局实在太奇异了。"

——《商业周刊》专栏作家Kenji Hall

久多良木健小传

久多良木健于1950年8月8日出生于日本东京，祖籍是九州熊本城外的久多良木町，其姓氏因此而来。久多良木健之父久多良木武次经营着一家小型印刷厂，童年时，久多良木健就经常帮助父亲打点生意。在学校里，久多良木健一直是个优等生。

久多良木健自幼喜爱技术，对于各种新奇电子产品充满好奇，这种爱好让他考上了东京电气通信大学电子工程系，1975年毕业后，久多良木健成功进入了索尼。久多良木健最初是在索尼数码研究实验室工作，从事的第一个项目是一款液晶显示器。那时液晶显示器技术才刚刚起步。随后久多良木健还参与了数码相机的设计。1984年9月，久多良木健在索尼厚木研究所第一次看到了索尼研制的System G电脑图形系统，从此迷上了电脑图形技术。

1986年4月，久多良木健为推销索尼的软盘技术第一次接触了任天堂高层，后来在SFC音源处理系统上与任天堂开始了密切的合作。随后久多良木健说服当时的索尼社长大贺典雄注资开发搭载CD-ROM的SFC，并将其命名为PlayStation-X。1991年5月，任天堂单方面毁约，转而与飞利浦合作，久多良木健在愤怒之余提出由索尼自己研发次世代主机，这就是PlayStation！

PS的成功曾让SCE成为索尼最大的经济支柱，久多良木健也因此频繁出现在各种财经和技术刊物上，2004年他被《时代》评选为"100位最具影响力人物"之一，被称为"电子游戏的谷腾堡"（谷腾堡是德国活字印刷术的发明者）。从1997年开始，久多良木健一直是索尼社长的热门人选，在大贺典雄的支持下，他曾经担任过索尼副总裁、索尼全球首席运营官和副会长。然而在2005年的高层变动风波中，久多良木健被降职为SCEI社长。

健叔语录



■我相信我们创造了全世界最美丽的东西。它是无可挑剔的，就像没人会指着顶级建筑师的蓝图说门的位置放错了。

——《日经商业》2005年1月

■PS3不是游戏机，我们从来没把它称之为游戏机。

——Impress PC Watch 2005年5月

■X360只不过是Xbox 1.5，不能算次世代主机

——Impress PC Watch 2005年5月

■为了PS3，人们会这么对自己说："多努力工作买一台"。我们就是希望大家觉得需要它，不为别的。

——《东洋经济》2005年7月

■我老师曾跟我说我很不合群……我曾为此苦恼，觉得我被孤立了。

——CNN 2000年9月

■你可以与一个新的虚拟网络城市通信。它将会是一个完美的家庭服务器。你看过电影《黑客帝国》吗？就是那样的界面，那样的概念。从明年开始，你将进入"黑客帝国"！

——《新闻周刊》2000年2月

■我是索尼的叛军领袖，从公司看来，我位列他们的黑名单榜首。

——麻仓怜士《SONY之革命儿》

■我们复兴了索尼，并为其指明了数字时代的成功之路。

——《商业周刊》1999年6月

新书特搜 NEW BOOK

本栏目为大家介绍最新已上市和即将上市的电玩书刊，帮助大家及时了解电玩书刊上市消息以及重要内容，方便大家购买。另外，如果大家在当地没有条件买到某些书刊，可登录levelup.cn网站的“电玩书刊区”，随时可以进行书刊的网上购买，而且，还有机会购买到Levelup提供的限量6折最新书刊。动漫游工作室出品书籍还可在其淘宝店在线购买。

levelup.cn“电玩书刊区”：http://www.levelup.cn/book/　　动漫游工作室网址：http://shop33788833.taobao.com

变形金刚漫画版 第一代 Vol.2



5月11日
各地报刊亭均有销售
二度出击 超越想像！

经典人物再度引爆全新剧情，变形金刚漫画史上最高杰作，向70～80代的动漫迷献礼。三大内容，精彩组合：“G1系列”漫画三部曲第二卷《战争与和平》；第二卷全部76名新出场角色详尽档案；变形金刚音乐集Vol.2，收录60分钟以上激昂战曲！加拿大传奇漫画公司DW传世经典，国内变形金刚汉化权威狂飙译制，160页全彩中文版，完全本土化制作。

特别提示：
变形金刚漫画版第一代 Vol.1 现已上市
各地报刊亭销售中



《掌机王SP》 第63辑



现已上市
各地报刊亭销售中

本辑《掌机王》给大家献上《最终幻想XII 亡灵之翼》的超详细攻略，主线流程、全人物技能、全召唤兽属性、全合成列表、全分支任务一网打尽，同时还有《逆转裁判4》详细攻略——“逆转裁判4 法庭实录”和《莉兹工作室 奥尔多鲁的炼金术士》的最速攻略。口袋光环收录《逆转裁判》特别专题，还有达人玩家演示的《MHP2》多人虐杀银火龙、黑铠龙、金狮子的影像。



《游戏光环DVD》 第24辑



现已上市
各地报刊亭销售中

DVD：《使命召唤4 现代战争》、《生化危机 安布雷拉历代记》、《寂静岭 起源》影像首度公开！热血最强收录《战神 II》挑战模式全关卡最高评价精彩演示！游戏剧情影像馆收录《王国之心 记忆之链》剧情影像与《怪物猎人》官方情景剧“梦的狩猎生活”特别影像企划收录“游戏闪客”光光作品全集！书面内容：专访《战神 II》制作团队，收录游戏制作内幕花絮以及续作消息



LEVELUP 游戏城寨 Level.28



现已上市
各地报刊亭销售中

全新LOGO　全新感觉

我的暑假3、美丽的块魂　等新作速报；Web Show　levelup部落格：纪念，特立独行的王小波；城寨研究室专题：3.30OE－A全面解析；休闲BAR：一个大学校长的自白；城寨小百科：幻想之彼端——探密伊瓦利斯大陆（上）；动漫游妙文：动漫禽兽世界；levelup 音乐台：音乐小特辑——NANA。

Level 29
5月11日见！



反叛的鲁鲁修黑之皇子

2006～2007年日本最受欢迎的动画《反叛的鲁鲁修》珍藏版资料设定集



现已上市
各地报刊亭销售中

128页大16开精装特辑＋双面精美超大海报×2
OST及歌曲全集CD×2

书中全面回顾了动画剧情，更有以激烈战斗为主的“反叛篇”和以校园生活为主的“学园篇”两大角色特辑，此外，您还可以了解到KnightMare开发史、世界名词解惑书、CLAMP人物设定访谈。另外，本书还超值奉送了两张双面精美超大海报和囊括了动画中所有经典旋律的两张音乐CD，极具收藏价值。



传说无限2传说系列全书

164页16开豪华精装特辑
＋梦幻传说DVD



现已上市
各地报刊亭销售中

书中共包括了《神话传说》、《深渊传说》、《风雨传说》、《宿命传说》重制版、《世界传说 光明神话》的全面介绍，除此之外，本次附送的梦幻传说DVD也极有收藏价值，不但收录了《传说》全系列游戏的经典动画，更有例如《传说》十周年庆典等幽默搞笑的内容，而所有主题曲的MV更是会令你再度回忆起曾经的感动。只要您曾对“《传说》系列”感兴趣，那本书就是您不可不收的珍藏宝典。



初夏文化祭开幕 30万文字盛筵 尽享阅读快感

精品音乐派对 音乐 · 歌词 · 乐评 一应俱全

超值诚意赠礼 热门游戏 限定原画 视听组合



5月13日
华美登场

[卷首特稿]游戏产业解体真书 [热点追踪]别让游戏玩过界——透析游戏评级制度

[映画馆]蜘蛛侠——电影游戏界的头号巨星

[特别企划]这个职业不太冷——ACG杀手黑名单 [异域放谈]斯巴达战魂史

[幻影斗技]禅武一心——论合气道

[游人小说]花花草草的故事 [卷尾特稿]我们的征途是星辰大海——海盗空贼的异色浪漫

……

更多精彩内容 尽在GAMER 23

UCG与ACG工作室 联袂打造最新动漫影音综合情报志！



标准版
140分钟超值DVD+动听CD集
仅售9.8元！

介绍最新最快动漫资讯
提供新鲜有趣的影像音乐

豪华版
豪华赠品+DVD+双CD
仅售15元！



反叛的鲁鲁修豪华金属储物罐

最实惠的价格，最精彩的内容
《最动漫》为你提供全新的阅读体验

《反叛的鲁鲁修》文字影像全解析/最新新番动画介绍大汇总

《死亡笔记》漫画动画真人版综合评点

《交响情人梦》声优访谈

《名侦探柯南》最新剧场版主题曲PV

《热带雨林的爆笑生活》超强恶搞AMV

《灼眼的夏娜》剧场版SP特典集锦

《BLEACH》最新片尾曲/《草莓棉花糖》OVA片头曲

《反叛的鲁鲁修》黑色骑士团团歌/《蔷薇少女》翠星石声音集

互动抽奖栏目“拆”，特邀UCG小编
玛娜友情出演，展示本期宝物

各地报刊亭销售中…… 喜欢动漫的朋友，来加入我们吧！

游戏机实用技术
中国电视游戏第1刊
总第177期 TV GAME半月刊
2007年6月A

健康游戏忠告

抵制不良游戏，拒绝盗版游戏。注意自我保护，谨防受骗上当。
适度游戏益脑，沉迷游戏伤身。合理安排时间，享受健康生活。

6A
COVER STAFF

封面用图：光明之风
设计总监／封面设计：Jason
©SEGA



CONTENTS
Part 1



焦点 ———— P.01
久多良木健正式退位
索尼危机四伏





游戏情报站

PSP《战神：奥林匹斯之链》公布 ------ 6
《使命召唤4：现代战争》公布 --------- 6
“SE派对”惊喜不断！《星之海洋》新作降临！ 9
SCE即将全球大裁员，欧洲分公司已裁160人 10

前线狙击

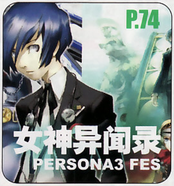
魔塔大陆2 响彻世界的少女的创造诗 22
美丽的块魂 ---------- 24
我的暑假3 北国篇 小男孩的大草原 25
瑞奇与叮当 未来毁灭器 ---------- 26
鬼泣4 ---------- 28

研究中心

王国之心 II 最终混合版+ ---------- 86
无双大蛇 ---------- 90

攻略透解







游戏立方

多边共享区 ---------- 38
问题小卖部 ---------- 42
游戏军火库 ---------- 44

游戏类型说明

本刊内文中以英文简写的方式表示游戏类型，具体解释如下：

ACT	动作游戏（含动作射击游戏）	PUZ	益智类游戏
A・RPG	动作+角色扮演游戏	RAC	赛车游戏
AVG	冒险游戏	RPG	角色扮演游戏
A・AVG	动作+冒险游戏	RTS	即时战略游戏
ETC	其他类游戏	SLG	模拟／战略游戏
FPS	第一人称视点射击游戏	S・RPG	战略角色扮演类游戏
FTG	格斗游戏	SPG	运动游戏
MMORPG	大型多人在线角色扮演游戏	STG	射击游戏
MUG	音乐游戏	TAB	桌面游戏

机种说明

本刊内文中所出现的游戏机种名称大多为缩写，各缩写名词及各游戏机名称的解释如下：

ARC	ARCADE，街机	PS	PlayStation，SCE公司出品
FC	FAMILY COMPUTER，Nintendo公司出品	PS2	PlayStation 2，SCE公司出品
GBA	GAMEBOY ADVANCE，Nintendo公司出品	PS3	PlayStation 3，SCE公司出品
iDS	iQue DS,神游科技有限公司出品	PSP	PlayStation PORTABLE，SCE公司出品
Multi	指某游戏对应多种游戏平台	SFC	SUPER FAMICOM，Nintendo公司出品
N-Gage	N-Gage，Nokia公司出品	SS	SEGA SATURN，SEGA公司出品
N64	NINTENDO64，Nintendo公司出品	Wii	Wii，Nintendo公司出品
NGC	NINTENDO GAME CUBE，Nintendo公司出品	Xbox	Xbox，Microsoft公司出品
NDS	Nintendo Dual Screen，Nintendo公司出品	X360	Xbox 360，Microsoft公司出品

光明之风 ①	SEGA ②	A・RPG ③
PS2 ④ / SHINING WIND ⑤		⑥ 日版
2007年5月17日 ⑦	1～2人 ⑧	7329日元 ⑨
对应周边未定 ⑩	⑪ 对应玩家年龄：12岁以上	

信息条说明

本刊将内文中所介绍的各款游戏的基本情况都集中在信息条中，信息条的说明如下：

1.游戏译名 2.发行公司/开发公司 3.游戏类型，这里使用了缩写，关于缩写的解释，请见本页 4.对应机种，这里使用了缩写，关于缩写的解释，请见本页 5.游戏原名 6.发售地区 7.发售时间 8.游戏人数 9.售价 10.对应的额外周边/备注信息 11.对应玩家年龄

郑重声明

本刊内所刊载的游戏画面及相关游戏版权均属该游戏版权持有人所有，本刊的版面、文章、插图版权均属游戏机实用技术杂志社所有，未经本刊同意或授权，任何单位及个人不得以任何方式转载和引用本刊内容，一经发现，本刊将根据《中华人民共和国著作权法》、《中华人民共和国著作权法实施条例》和《最高人民法院关于审理涉及计算机网络著作权纠纷案件适用法律若干问题的解释》等有关规定，向其追偿本刊因遭受侵权而带来的所有损失。

投稿须知

1.文责自负—投稿人必须拥有其所投稿件的完全著作权（版权），对于侵犯他人著作权及其他任何权利的内容，本刊不予承担任何责任。
2.独家授权—对本刊采用并支付稿酬的稿件，作者授权且仅授权本刊以任何形式使用、编辑、修改此稿件，本刊不必另行征得作者同意和另行支付稿酬。
3.凡向本刊投稿的稿件，在反应期内（以书信方式投稿的，反应期为60日，起始时间以邮戳为准；以Email或其他网络方式投稿的，反应期为30日，起始时间以本刊收到稿件的时间为准。）作者不得再向其他刊物或媒体以任何方式一稿多投，如果造成本刊或其他刊物、媒体的损失，由投稿人承担一切法律责任。

游戏机实用技术
中国电视游戏第1刊

CONTENTS
Part 2

总 顾 问：李子奇
社　　长：马　力
总　　编：司　马
编辑部主任：王　义
执行主编：郑　翔

责任编辑：王　梓　杨　晶
一编室主任：高晓兰
二编室主任：徐瑞金
印务总监：肖明友
广告总监：刘　方

编委：陈　华　黄毅华　茹浩潮　冯　健　罗丽彬　李　澍　辜佳俊　张徽翔　赵　庆

主　　管：甘肃省科学技术协会
出　　版：游戏机实用技术杂志社
通信地址：兰州市耿家庄邮局99号信箱(730000)
电话/传真：0931-8668378 8659190 8496387
电子邮箱：ucg@ucg.com.cn
广告邮箱：ad@ucg.com.cn

发行总代理：北京金孔雀期刊发行有限责任公司
广告代理：北京三立传媒广告有限公司
广告热线：010-67675174 67675434
广告许可证：甘工商广字:6200004000011
组　　版：深圳市新年视觉电脑设计有限公司
印　　刷：深圳中华商务联合印刷有限公司

国际标准刊号：ISSN 1008-0600
国内统一刊号：CN62-1137/TN
订　　阅：全国各地邮政局
邮发代号：54-98
出版日期：2007年6月1日
定　　价：人民币9.80元

固定栏目

新书特搜	介绍最新已上市和即将上市的电玩书刊	02
排行榜	检阅游戏销售的实际成绩	20
新作短波	未发售游戏的最新资讯大杂烩	30
黄金眼	最近发售游戏的多视角评价	34
游风艺苑	用画笔描绘你自己的游戏世界	45
游戏进行时	挖掘二线精彩 品位热门流行	52
软硬兼施	软硬件实用信息综合报道	96
360全方位	搜罗半月间次世代先锋最新动向	98
互动信箱	一起办好属于大家的游戏杂志	99
游戏动漫园	游戏与动漫的互动	100
自由谈	让读者玩友在此畅所欲言	102
读编往来	读者与编辑的轻松交流	105
小编寄语	倾听小编们的生活感悟	108
新作发售表	近期即将发售的游戏列表	110
编辑部落	这里是UCG小编们的纸上博客	112

Gamehall DVD mini 本期光盘内容

小提示：杂志内文中有 Gamehall 标志的游戏，即可在本期DVD中找到相应的游戏影像！






生化危机4 Wii版真人版电视预告




忍者龙剑传Σ


光明之风

游戏索引

本期内文中所出现的游戏按汉语拼音排序如下

NDS

川之垂钓 树荫谷的流水之歌	33
哆啦A梦 大雄的新魔界大冒险DS	53
交响情人梦	55
莉兹的工作室 奥尔多鲁的炼金术士	55
魔法工厂2	31
心跳回忆 Girl's Side 1st Love	55
最终幻想XII 亡灵之翼	34 56

PS2

Fate/stay night[Realta Nua]	光盘
多卡邦王国	31
光明之风	14 光盘
魔法故事 图书馆的财宝	33
魔法学园MA	32
魔塔大陆2 响彻世界的少女的创造诗	22
女神异闻录 PERSONA3 FES	34 74
无双大蛇	90
王国之心 II 最终混合版+	86
喧哗番长2 全灭	53
樱兰高校男公关部	52
战神 II	36
最终幻想XII	54

PS3

大众高尔夫5	30
鬼泣4	28
机车风暴	53
美丽的块魂	24
忍者龙剑传Σ 试玩版	53 光盘
荣誉勋章 空降兵	光盘
我的暑假3 北国篇 小男孩的大草原	25
耶利哥	32

PSP

DJ MAX 携带版 2	35
荒野兵器 交叉火力	30
怪物猎人携带版 2nd	52 光盘
铁拳 暗之复苏	54
纵情狂奔	34
最终幻想重制版	80

Wii

生化危机4 Wii版	光盘

X360

飞驰竞速2	31
鬼泣4	28
救世魔神	32
雷曼 疯兔危机	34 53
美丽的块魂	24
瑞奇与叮当 未来毁灭器	26
荣誉勋章 空降兵	光盘
耶利哥	32

收藏者：

收藏日期：

特别鸣谢：www.levelup.cn 提供部分资源和游戏试玩

新闻 综述 评论

游戏情报站

GAME NEWS STATION

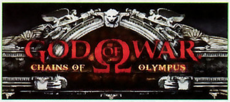
栏目主持 星夜

NEWS SUMMARIZATION CRITICISM

GAME NEWS STATION

软件

PSP《战神：奥林匹斯之链》公布



SCEA曾经开放了一个名为IslandofRhodes.org的神秘网站，网站中只有一个倒计时。当倒计时结束后，该网站公布的只有几段视频和几张壁纸，让玩家大为失望。不过该网站中还有一个神秘的拼字游戏，完成之后即可进入隐藏页面，在隐藏页面中可获得两段新视频，完成另外一个拼图游戏，即可进入最后的隐藏页面，在该页面中记录了开启《战神II》高清模式的方法，并且隐藏着另外一个倒计时，随着时间的流逝，倒计时中的LOGO全貌逐渐呈现，这款游戏就是PSP玩家们期待已久的《战神：奥林匹斯之链》(God of War: Chains of Olympus)。

SCEA在官网倒计时结束的同时发布了一段《战神：奥林匹斯之链》的游戏影像，这段影像解析度不高，还无法看出本作的画面水平，不过奎托斯那充满力量感的流畅动作得到了完美再现，也不乏PS2版的大气磅礴。在影像中有盖亚的旁白，其中提到了"他的黑暗传奇诞生之日"，看起来应该是系列的前传。





PSP版《战神：奥林匹斯之链》预计将于今年秋季推出，而在此之前，玩家将有机会玩到该作的试玩版。只要在SCEA的玩家社区网站"PlayStation Underground"注册成为会员，就可以获得索尼寄出的UMD试玩碟，先到先得，送完即止。至于这张UMD试玩碟的寄出时间，目前SCEA并未公布。

软件

《使命召唤4：现代战争》公布

Activision于4月28日正式公布了《使命召唤4》，并在美国收视率超高的橄榄球比赛节目《NFL Draft》中首次播放了该作的第一个预告片。《使命召唤4》由二代的开发商Infinity Ward开发，正式定名为《使命召唤4：现代战争》(Call of Duty 4: Modern Warfare)，正如其名所示，这将会是系列历史上第一款跳脱二战题材的作品，让玩家用现代化的武器装备感受更为火爆的战争氛围。

从预告片来看，本作将会描述多场战役，主要发生在中东和东欧国家。预告片一开始是一架直升机在暴风雨中从海面上飞过，旁边有一艘舰艇，随后镜头切换到一个山脉地区，似乎是某个东欧国家的郊外。特种兵全身用树叶包裹，在草丛中小心翼翼地前进，应该是在进行秘密打击任务；在下一个镜头中可以看到特种兵使用夜视仪在室内行动；紧接着是一个在中东国家的战争场面，大批直升机从街头飞过；在某个镜头中可以看到特种兵战士戴着防毒面具在客机中搜寻；本作中玩家应该可以驾驶战斗机轰炸地面目标，因为在预告片出现了战斗机的射击瞄准界面。在游戏中玩家将可以通过直升机前往战场，降落到特定地点后进行战斗。另外，从预告片中穿插的多处剧情画面特写中可以推测，本作将会在剧情方面更加突出。

另外，Activision在官方网站中还放出了一段实际游戏过程的影像，影像中是一个在东欧城市的巷战。在这段影像中可以看到，本作对于场景的可破坏程度很高，几乎场景中的一切都可以破坏，甚至还有一个镜头是整座建筑物在轰炸中崩塌。此外，士兵在被击中时的倒地动作也逼真了许多。目前该作对应平台和发售时间尚未公布，不过之前开发组曾透露该作将会在PS3和X360上推出。

CALL OF DUTY 4 MODERN WARFARE





小贴士 TIPS

Infinity Ward是一家位于加州Encino市的游戏制作室，由前2015工作室的一批主力员工创建，2015的代表作是《荣誉勋章：联合突袭》。Infinity Ward创立之后的成名作便是《使命召唤》。2003年10月Activision收购了Infinity Ward。

软件

X360《分裂细胞：定罪》公布，2008年上市

育碧日前终于公布了"《分裂细胞》系列"正统第五作《分裂细胞：定罪(暂译)》(Splinter Cell：Conviction)，该作由育碧蒙特利尔制作室开发，将于2008年在X360和PC上推出，并且该作对应微软的"Games for Windows"计划，也就是说PC和X360两个版本之间可以联机对战。

早在去年9月21日，育碧内部FTP泄露事件(注)中就已经让人们知道了《分裂细胞：定罪》这个名字。随后微软在X06会议中宣布《分裂细胞5》为X360独占。Xbox官方杂志《OXM》宣称，《分裂细胞：定罪》将会彻底改变人们对于次世代游戏的看法，在游戏系统和画面上都有革命性的进化，不过目前仍然没有该作的任何细节公布。据推测，《分裂细胞：定罪》的故事发生在《分裂细胞：双重特工》之后，并且在PSP版的《分裂细胞：本质》中已经涉及了本作的部分剧情。前作中的助理主管Williams在本作中将会是一个重要反派。山姆·费舍尔在前作中的卧底行动中获得的收入将会被用来购买各种新装备，使其在本作中有大量新设备可用。



▲去年9月泄露的《分裂细胞：定罪》设定图。本作将会采用"虚幻引擎3"开发。

软件

《勇者斗恶龙IX》指令制战斗系统回归！

去年12月12日公开的NDS版《勇者斗恶龙IX》(以下简称《DQ9》)引起了人们的强烈争议，不仅是因为该作是"《DQ》系列"第一款在掌机上推出的正统续作，同时也是因为该作放弃了系列传统的回合制战斗系统，变成了动作RPG。后来在《FAMI通》等媒体的调查中，绝大多数玩家对于《DQ9》的战斗系统表示不满，因此Square Enix决定推翻即时战斗系统，改回系列玩家所熟悉的指令回合制战斗系统。

《DQ9》将会放弃踩地雷遇敌方式，玩家在冒险舞台中可以看到敌人，只要用触控笔点击画面中的敌人即可进入战斗画面，如果不想战斗可以绕道而行。NDS的上屏幕显示战斗画面，下屏幕显示指令画面，直接在触摸屏中选择相应的指令即可。在四人无线联机模式中，也可以看到伙伴的指令栏，不过自己的一栏会突出表示。玩家在游戏中将会获得各种服装，而这些服装也是由鸟山明设计的。

本作将于5月12日的Square Enix Party上公布最新预告片。





▶游戏中的角色生成画面，性别、身高、体重、发型、脸型、肤色等均可选择。



软件

《寂静岭：起源》掀开神秘面纱！

去年E3展，Konami宣布将会在PSP上推出《寂静岭：起源》，并公开了一段晦涩的游戏影像，不过并没有实际游戏画面。去年8月，Konami首次公开了该作的DEMO，不过完成度较低，仍然看不出个端倪。近日，Konami再次发布了完成度已经相当高的DEMO，并且从中还可以了解到本作的剧情因由。

本作主角是一位叫做Travis O'Grady的货车司机，他在雨夜中驾车经过寂静岭，谁料途中突然冒出一个神秘人，Travis踩下了急刹车，当他走下货车时，神秘人却消失了。觉得事有蹊跷的Travis到处寻找了一番，途中看到了一座着火的房子，Travis从房子里救出了一个被严重烧伤的女孩，而自己却昏倒了。Travis醒来时已经是第二天，他躺在一条长椅上，他不知道到底发生了什么事，只想知道小女孩是否安全。查探一番后，他来到了一家医院，那里是通往异世界的入口……

本作主角Travis虽然只是一个普通的货车司机，却对各种战斗方式十分拿手，枪法也相当出色。环境中的很多物品都可以拿来当作武器，而所有的武器都有耐久度的概念，使用率越高，武器就会磨损，攻击力会变弱，最后彻底坏掉。另外，本作中还将加入"电影互动"的概念，类似于《战神Ⅱ》。游戏分为正常世界、迷雾世界和血迹斑斑的里世界，据系列音乐制作人山岗晃透露，本作的游戏时间为10～12小时左右。在剧情上，本作将会最贴近于系列第一作。





▲手电筒这个经典道具依然健在，可以看到游戏采用了动态光影和自体投影等掌机游戏中极其罕见的画面效果。

业界声音

NDS和Wii的成功对于其他发行商来说将会是可悲的事。任天堂的主机总是以其自身的软件为主导，留给其他发行商的市场空间越来越小，并且我们认为任天堂主机的生命周期较短，这将会让其他发行商永远处于追赶状态。

——考夫曼兄弟证券研究公司分析家Todd Mitchell认为，任天堂的成功虽然让游戏产业的整体规模扩大，但对于其他游戏发行商来说可能是件坏事。

由于我们前不久刚刚与Immersion达成和解，因此现在谈论振动功能何时回归还显得有些为时过早。然而，玩家们现在依然可以在PS3上体验那些支持振动功能的游戏，特别是通过方向盘控制器来进行操作的那些竞速类游戏。

——SCE全球制作室总裁菲尔·哈里森最近用这种方式委婉承认了PS3手柄没有振动功能确实是因为之前没有搞定Immersion的专利授权。

我希望人们可以在这个世界里待上十年时间，我们为此准备了各种类型的作品。

——Square Enix制作人桥本真司日前在《Nintendo Power》杂志的采访中表示，《最终幻想XIII》将会是一款生命力长达10年的游戏，通过各种衍生作品不断保持人们的兴趣。这是桥本真司自1995年加入Square以来第一次接受任天堂专刊的采访。

我全力支持人们在家中使用强大的工具开发游戏的想法，我们是业内第一家认识到这一点的公司，早在1996年就在PS1上推出了Net Yaroze计划。这对于游戏业未来的发展是一个至关重要的方面。

——SCE全球制作室总裁菲尔·哈里森表示，让独立游戏开发者们有条件制作PS3游戏，将会为游戏业挖掘创意和技术天才提供契机。

游戏是一种给小孩以及狂热者玩的东西——当今的日本社会或许还根深蒂固地残留着这种观念。

——Enterbrain社长浜村弘一在对比过美日两国对于游戏内广告的普及程度后，不由得发出这样的感叹。据他看来，现在玩一款游戏的时间在15～20个小时，对于电视上1小时1集的电视剧来说相当于至少1季的分量。如果能在游戏中引入广告，实在是一桩经济合算的买卖。

小贴士 TIPS

2006年9月21日，国外某网友在育碧的FTP站点中发现了一个隐藏的素材库，其容量高达2GB，其中包含了大批未公布作品的大图。该网友立即将这些资料下载，并上传到知名游戏论坛GamingAge。

游戏情报站 新闻 综述 评论

业界声音

我认为日本市场需要实体媒介，《FF》和《DQ》的玩家年龄层很广，有小孩也有成人，因此如果是网络下载的话，收费会是一个大问题。

——桥本真司在《Nintendo Power》的采访中说，SE不打算在Wii的"虚拟主机"网络服务中提供游戏下载。

想在Level-5这样的公司工作！

——一名日本大学生的话。3月29日，Level-5在东京举行了一场公司说明会。会上Level-5的员工以爆笑短剧的形式介绍了公司内部的情况，还请来知名搞笑艺人前来助兴，令所有前来观摩的求职者大开眼界。

我会找时间再次挑战吉尼斯世界纪录的。

——《文字解谜大辞典DS》制作人后藤裕之的发言。后藤裕之在1995年～2004年间是背诵圆周率的吉尼斯世界纪录保持者，后来因全身心地投入到本作的制作中而丢掉了桂冠。这款由10个人花5年时间制作的作品目前销量接近25万，游戏中收录的10万个词汇的相关资料全是由他手动输入的。

荷包蛋和煎蛋，你更喜欢哪个？

——来自Wii的投票频道的调查问卷。结果有43.9%的人选择荷包蛋，有56.1%的人选择煎蛋。Wii的网络前景同样值得关注。

过了这么多年，今年的黄金周时期总算能够放假休息了。

——一位游戏制作人的感言。往年E3在5月举行，为了给玩家留下更好的印象，很多游戏制作人在E3之前都要忙于制作试玩版和展示影片，今年就不用了。

神姬、神姬姐姐、神姬妹妹、健身姬、补脑姬、三红姬。

——国内游戏论坛对PS3、PS2、PSP、Wii、NDS、X360的谑称。

如果是100台里面有7台坏掉我可以理解。但是我拥有的7台全部坏掉，这是怎么回事呢？没有人用锤子去砸他们啊！

——42岁的Rob Cassingham大概是这个世界上最不幸的玩家，因为他前后拥有的7台X360已经全部坏掉了。最后这件事惊动了彼得·摩尔，他承诺会彻底解决这件事。不过Rob已经彻底失望了，他在给彼得·摩尔的信中写道："虽然放弃12000点成就令我感到异常痛苦，但我已经决定要卖掉机器改玩PC游戏了。"

软件 FPS! Wii版《高达MS战线0079》公布

日本《FAMI通》杂志报道，NBGI将会在Wii上推出一款《高达MS战线0079》，该作将会是一款FPS游戏。在游戏中，玩家可以使用Wii遥控器手柄进行瞄准射击，玩家还可以进入狙击状态精确瞄准远处的敌人，而双节棍手柄为控制机体行动。靠近敌人时可以进入近距离战斗模式，按住A键摇晃遥控器手柄即可砍杀敌人。要防御对方的攻击，只要按B键。在靠近敌人一定距离的时候会出现"格斗可能"的标记，这个时候可以进入拼剑状态，玩家要不断摇晃遥控器手柄令气槽提升，才能在对决中获得优势，击败敌人有时候会获得对方的武器。





本作将会收录4部《高达》作品的角色，分别是：《机动战士高达》、《机动战士高达0080 口袋里的战争》、《机动战士高达 第08MS小队》和《机动战士高达 蓝色宿命》——即发生在一年战争中的四部作品。本作将于7月26日发售。

软件 上海育碧打造《汤姆·克兰西 终结之战》

上期本刊曾经报道育碧将会公开一款"汤姆·克兰西"的集大成之作，目前这款游戏的身分正式确定：该作定名为《汤姆·克兰西 终结之战》(Tom Clancy's EndWar)，该作由育碧上海制作室开发，令人意外的是，该作将不再是动作或FPS游戏，而是一款战略游戏，至于将采用怎样的战略方式，目前育碧并未透露。育碧首席创意官Serge Hascoet表示，"玩家可以率领自己的军队在网上与其他玩家对抗"。该作将于2008年3月31日之前发售，对应平台未定，但肯定是次世代主机。

从目前官方网站更新的资料来看，标题的所谓"终结之战"是指人类历史上的最后战争。2014年，"汤姆·克兰西"三大游戏系列中讲述的各地冲突暂时缓解，世界暂时和平，核武器被严格管制，全球经济也逐渐稳定。然而石油危机导致了新一轮的冷战，美欧为首的西方势力与俄罗斯为首的东方势力展开了军备竞赛，能源危机正在酝酿一场新的世界大战，而这场战争将会成为人类最后的"终结之战"。

硬件 PS3摄像头PlayStation Eye即将推出

2006年E3展上，索尼公开了一款独具创意的游戏《审判之眼》，该作采用PS3的专用摄像头实现了独特的游戏玩法，也展现了摄像头游戏在PS3上的应用前景。4月26日，SCEJ宣布《审判之眼》将会搭配USB专用摄像头以及卡片套装，于今年秋季推出。

《审判之眼》的主要游戏方式是通过摄像头读取卡片上的CyberCode条形码，从而识别卡片的种类、位置和方向，玩家可以通过选择和移动真实的卡片控制游戏中召唤生物的战斗。

PS3的USB专用摄像头叫做"PlayStation Eye"，支持USB 2.0高速传输，镜头光圈F值(注)达1.5，因此可以很好地对应各种照明环境。该摄像头在320×240的解析度下每秒可进行120张的高速影像捕捉，而640×480解析度下可达60张。捕捉的照片可以存储为无压缩或JPEG压缩格式。镜头视角可以缩放为56度或75度。该摄像头还配备了4声道麦克风，可以进行多方向声音定位，并采用强大的消除噪音技术，玩家无须佩戴耳麦即可进行清晰的语音交谈。

《审判之眼》游戏套装包含游戏碟、PlayStation Eye、专用支架、九宫格游戏地图和卡片，售价未定。



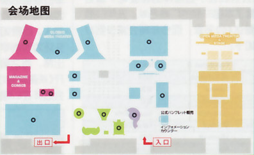
另外，SCEE将于今年夏季推出PlayStation Eye的单独零售版，且购买者可获赠一款名为《EyeCreate》的创意软件，用户可以通过该软件在PS3上摄制和编辑影音，并添加特效，做好的影像可以存储在硬盘中。

小贴士 TIPS F值就是光圈值，光圈是一个用来控制光线透过镜头，进入机身内感光面的光量的装置，它通常是在镜头内。光圈F值＝镜头的焦距／镜头口径的直径。光圈F值愈小，在同一单位时间内的进光量便愈多。消费型数码相机的光圈F值常常介于F2.8～F16。

软件

“SE派对”惊喜不断！《星之海洋》新作降临！

往年5月中旬期间，全世界玩家的目光都会被吸引到洛杉矶会展中心，然而随着E3展举办时间的延后，5月份成了一个空档期。不过关注Square Enix的玩家将会迎来另一个节日：将于5月12、13日在日本千叶幕张会展中心举办的“Square Enix Party 2007”。今年SE为该展会准备了丰富内容，为了吸引更多观众，SE目前正在单版广告费达数千万日元的《读卖新闻》上大打广告，现场不仅会有大量已经公开的巨作，还会有一些惊喜作品公布，并且Square Enix还为观众准备了不少礼物。





▲勇者斗恶龙 神剑 银戒指～勇气之指轮～



▶现场试玩“伊瓦利斯同盟”相关游戏就会获得图章，收集三个图章可以兑换这样一个特制时钟。

“Square Enix Party 2007”的惊喜之一就是《星之海洋》的新作，SE已经宣布将会在会场设立“《星之海洋》特别舞台”，届时会公布该系列的最新作品，不过目前还没有任何具体信息。该舞台活动将于5月12日上午11点举办，将会邀请宫野真守、生天目仁美、浪川大辅、水树奈奈、杉田智和、钉宫理惠等名声优，而演唱主题曲的两组歌手也将会露面。

SE目前公布了展会的会场地图，其中橙色地区为“剧场地区”，将会有400英寸的巨大屏幕；蓝色和绿色为“游戏地区”，将会有500多台试玩机；红色地区为“杂志与漫画区”；另外还有销售CD等周边商品的“商品销售区”也是以红色表示。另外，为纪念《最终幻想》诞生20周年，现场也会特别设立“体感最终幻想20周年”，分为三个展示区，从系列第一作到目前的最新作品，总共展出28款游戏。现场还会公布原创游戏影像，并销售相关贵重商品。

硬件

微软下一代主机计划浮出水面

2005年10月14日，微软在X360上市的前一个月向美国专利商标局注册了一种新技术，这项专利申请目前已经获批，代号为20070087830，从近日透露出来的有关该技术的专利描述来看，这很可能将会是微软下一代主机的技术雏形，并且在微软的下一代主机计划中，可能已经将掌机囊括其中。

微软的这项专利叫做“多组件式游戏系统”，其精髓在于使用组件式设计，让系统中的各个部分共享处理能力和存储能力，以提高系统速度和总内存容量。专利描述中并没有涉及具体技术细节，不过从已有的信息推测，这可能是一种模块式系统，通过各个模块共同运算提高总性能，并且专利中还提及主机与掌机的主从关系，即可由主机进行运算工作，将画面输出到掌机中；这个概念索尼早已提出，PS3就可以将其运算的游戏画面实时传输到PSP中，如果这一概念真正得以实现，将可以用掌机来玩次世代级别的游戏。



□微软的掌上播放器Zune，盛传其新机型将加入游戏功能。

Windows Vista、X360和Zune都是微软“Live Anywhere”计划的对应平台，该计划的精髓就是用统一的网络服务将所有电子设备纳入其中，各个平台可以通过这种统一的服务进行互动，掌上设备是这一计划的重要环节。因此从战略角度来说，在其下一代游戏主机计划中推出与家用机一体化的掌机是一个合情合理的发展方向。

流言板

PSP《FF VII》重制版？

改良版PSP的传闻从去年一直传到今年，各种版本的传闻都有，最近又有消息称，索尼不仅会推出体型缩小的新版PSP，而且还会联合Square Enix，推出这款新型号PSP与《最终幻想VII》PSP重制版的捆绑套装。

由于PSP最近刚刚宣布降价，这个价位的PSP应该还要卖上一段时间，因此短期之内推出新版PSP的可能性不是很高。并且《危机之源－最终幻想VII－》是今年最值得关注的PSP游戏之一，推出一款与自己抢市场的重制游戏并非明智之举。

可信度 ★☆☆☆☆

PS3《信赖铃音》？



NBGI的《信赖铃音：肖邦之梦》是一款由“《传说》系列”多名重要制作人员参与开发的游戏，是今年X360上最值得期待的日式RPG之一。不过最近有传闻称，这款游戏很可能将会推出PS3版。

美国ESRB游戏评级机构最近在其游戏评级列表中将《信赖铃音：肖邦之梦》列为对应PS3和X360的跨平台游戏，并且NBGI从未说过该作是X360独占，况且NBGI与SCE的关系一向极为密切，《山脊赛车7》、《铁拳6》等游戏都体现了NBGI对索尼的忠诚。

可信度 ★★★☆☆

本期关注数字

500 000

Capcom于4月下旬宣布，NDS版《逆转裁判4》发售两周后销量已经突破50万套，创造了该系列的最佳成绩。至此，“《逆转裁判》系列”累计销量突破200万。

16323亿

CESA发布的统计数据显示，2006年，日本游戏厂商的软硬件总销售额达到16323亿日元，再次证明了日本游戏公司在国际上的绝对主导地位。2006年日本游戏公司的软硬件销售额比2005年增加了3000亿日元，也是日本游戏业有史以来的最佳成绩。其中软件销售额为6742亿日元，硬件为9581亿日元。去年日本国内市场规模为6799亿日元。

1.55亿

任天堂于4月26日宣布，NDS版《口袋妖怪 钻石·珍珠》在5天内已经于美国卖出100万套，这一销售速度超过了“《口袋妖怪》系列”以往的任何一部作品。这两款游戏目前在日本的销量已经超过500万。至此，《口袋妖怪》全系列总销量已经达到1.55亿套，是全世界销量第二的游戏系列。全球销量最高的游戏系列是《马里奥》相关作品，其总销量超过2亿套。

游戏情报站 新闻 综述 评论

新闻短波

世嘉中国《三国征战》

世嘉中国于4月下旬发布了一款秘密研发已久的作品：《三国征战Online》，该作基于日本世嘉开发的街机卡片游戏《三国志大战》，在游戏中玩家可以使用鼠标键盘操作虚拟卡片进行对战，是一款类型独特的卡片式即时战略游戏。本作的卡片绘制邀请了台湾以及日本的著名插画家平凡、百濑香织、米川东等的倾情参与，更汇聚了大批国内一流插画高手的精品



《迷失》游戏版

收视率居高不下的人气美剧《迷失》日前确认将会推出游戏版，制片人Damon Lindelof和Carlton Cuse日前透露，《迷失》游戏版将会在PS3、X360和PC上推出，预计将于年内上市。

任天堂将出席TGS

自从1996年开展以来，东京游戏展一直缺乏一家重要厂商：任天堂。不过今年任天堂可能会首次正式参展，任天堂一位工作人员日前透露，任天堂可能会在今年的TGS展上设置大型展台。此次任天堂的参展可能是由于E3改革后TGS已经成为全球最具影响力的展会，一直过度重视E3的任天堂只能退而求其次。

欧版PSP降价

4月初，SCEA宣布美版PSP普通版售价从199.99美元下调到169.99美元，不过并没有公布欧版和日版的信息。近日SCEE宣布欧版PSP也将进行同等幅度的降价，英国版售价从149.99英镑下调到129.99英镑，欧洲其他地区从199.99欧元下调到169.99欧元。新价格从5月4日正式执行。同时SCEE将会推出5款售价14.99美元的廉价版游戏：《山脊赛车2》、《铁拳 暗之复苏》、《杀戮地带：解放》、《乐克乐克》和《摩托GP》。

25万PS3用户投入医学研究

斯坦福大学日前宣布，旨在医学研究的Folding@home(注)计划通过PS3开展之后，玩家们的积极响应程度令他们惊异。自3月份该计划上线以来，已经有超过25万名PS3用户注册，达到了该计划网络承受力的两倍。Folding@home计划带头人Vijay Pande说："PS3玩家的热情令人吃惊，大大超出了我们的预期，让我们的计划戏剧性地飞速前进。感谢PS3，我们只用了几周时间就完成了以往需要一整年才能计算出来的结果。"

日本游戏人口

CESA发布的《2007CESA平民调查报告书～日本・韩国游戏玩家＆非玩家调查～》显示，日本目前仍在玩家用机游戏的玩家数量为3308万人，占日本人口的28.4%，比去年增加了200万。在大众喜爱的游戏类型方面，练脑和学习型游戏支持率为48.6%、发挥Wii遥控器手柄特性的游戏支持率为37.6%、实用类软件为32.3%。

SE高层变动

Square Enix于4月17日宣布，其欧洲分公司总裁John Yamamoto将会提升为美国分公司的CEO兼总裁，现任总裁Daishiro Okada将会成为公司副主席，现任CEO和田洋一仍然掌管SE的全球运作。另外，Yamamoto仍将兼任SE欧洲分公司的总裁兼CEO。

特报 今年E3展厂商数量仅三十余家

去年7月，美国娱乐软件协会(ESA)公布了E3展的改革决定，2007年的新E3展将会萎缩到极小的规模。那么到底会小到怎样的程度呢？最近ESA方面透露了本届E3展的厂商名单。去年E3展的参展商数量达400多家，而今年将会减少到32家，其名单如下：

1C Company	Foundation 9	Nyko
Activision	id Software	Sega
Akella	Konami	SCE
Atari	Logitech	SOE
Atlus	LucasArts	Square Enix
Disney Interactive	Majesco	Take-Two
Capcom	Microsoft	THQ
Codemasters	Midway	Ubisoft
Crave Entertainment	NBGI	Vivendi Games
Eidos	NCsoft	WBIE
Electronic Arts	Nintendo	

从名单中可以看出，虽然参展商数量少了很多，但微软、索尼和任天堂这三巨头仍然参展，而大多数顶尖游戏发行商也没有缺席。正如主办方所说，新的E3是为大公司、零售商和重要媒体单位准备的展会，所有会议都仅限受邀者出席，因此观众数量预计只有3000～4000人，而去年是6万人。尽管如此，现在就断言今年的E3展毫无看头还为时尚早，毕竟大多数玩家关注的厂商都会出席，而之前索尼也已经表示将会在该展会中公开《杀戮地带2》，出于惯性使然，各厂商可能仍然会选择在E3展上公开其最新大作。



▲新E3的举办地：Barker飞机库。

特报 SCE即将全球大裁员，欧洲分公司已裁160人

3月份在欧洲上市的PS3虽然各地的首发情况不算太热闹，但销售成绩相当出色，在英国，PS3是有史以来首周末销量最高的游戏机。据英国《金融时报》报道，索尼CEO霍华德・斯特林格已经确认，PS3在欧洲的实际销量已经逼近80万台。斯特林格说："我们在欧洲市场首发时推出了很多游戏，在欧洲我们已经达到了预期，而这是在日本没有做到的。"

欧洲的PS3销售情况比美国和日本都要理想，尽管如此，索尼电脑娱乐欧洲分公司(SCEE)最近却公布了大规模的裁员计划。SCEE计划裁员160人，约占其员工总数的10%。SCEE公关部主管Nick Sharples表示，他们已经通知了那些即将被裁掉的"冗余人员"。在网络上流传着一份据称由SCEE内部泄露出来的备忘录，其中说"这是一个艰难的商业决定，我们一直努力避免做出这样的决定，然而我们的商业目标决定了这样的决策无法避免。"Sharples说，裁员的目标是精简机构，因为SCEE的运营成本必须要大幅降低。

4月25日，SCEI的一位发言人在路透社的采访中表示，美国和日本可能也会进行裁员行动，具体细节未明。这位发言人表示，裁员决定与PS3无关，而是为了"适应业界形势的变化"，例如通过网络进行游戏发行就可以让发行部节约一些人手。尽管如此，如此大规模的裁员行动仍然不免令人对SCE的经营情况感到担忧，今年SCE造成的经营亏损可能将会达到2500亿日元，这是该公司成立以来亏损最严重的一年。

硬件 业绩降低，X360上季度销量仅60万

微软日前公布了截至2007年3月31日的财季报告，该季度由于Windows Vista和Office 2007的推出，微软集团销售收入达144亿美元，利润达49.3亿美元；去年同期，微软的销售收入为109亿美元，利润为29.8亿美元。微软预计其本财季的销售收入将会达到131～134亿美元。至于从7月1日开始的新财年，微软预计销售收入可以达到565～575亿美元。在操作系统的销售额方面，到2008财年，预计Vista将会占85%，而XP降到15%。



不过微软的游戏部门目前仍在亏损，负责X360、Games for Windows、微软游戏制作室和Zune业务的娱乐设备部该季度营业收入仅为9.29亿美元，比去年同期大幅降低了21%。该季度，X360的销量只有50万台，不过微软投资者关系部总经理Colleen Healy说："比起竞争对手，我们对目前的状态很满意。"

在美联社的采访中，微软首席财务官Chris Liddell表示，娱乐设备部的经营情况比预想中糟糕，不过Zune在本财年内仍然预计将会达到100万台的销售目标，而截至6月30日，X360预计将会出货1200万台。

小贴士 TIPS 在Folding@home计划中，下载并安装了客户端的PS3用户能够在PS3主机闲置时加入到联网运算中，从而模拟复杂的蛋白质"折叠"，目的是通过这种基础研究攻克老年痴呆症、疯牛病等医学难题。

特报 任天堂公布Wii/NDS财年销售实绩

任天堂于4月26日召开年度财报会。截至2007年3月31日的财年里，任天堂营业额达到了9665亿3400万日元，比上一财年暴增89.8%；运营利润达2260亿2400万日元，比起上一财年的增幅高达150.2%；当期纯利润达到了1742.9亿日元，同比提高77.2%。

任天堂社长岩田聪表示，NDS在这一财年创造了任天堂有史以来所有主机的单年度出货最高记录，软件出货量也是历年来最高的。目前NDS已经保持平均每月250万台的产量，而GBA也只是在高峰期时才达到过230万台的月产量。2007财年，NDS的销量预计将会达到2200万台。岩田聪表示，NDS目前的市场定位是“丰富人们的日常生活”，而今后NDS的目标将会从“每个家庭必备”发展到“人手一台”。本财年NDS的游戏销量预计将会达到1.3亿套。目前在日本国内销量超过100万套的NDS游戏已经有15款，销量最高的《新超级马里奥兄弟》达到了446万套。脑锻炼游戏在欧洲已经表现出比日本更强的销售势头。

关于Wii，任天堂表示截至2007年11月，该主机销量已经达到584万台，比之前预期的600万台略有差距；Wii的软件销量为2884万套，比预想的2100万套高出许多。Wii的网络连接率达40%，“虚拟主机”频道的经典游戏付费下载总数达到了330万次。本财年Wii的出货量预计将会达到1400万台！从而实现约2000万台的总销量。Wii在本财年的游戏软件销量预计可达5500万套。目前任天堂正在开发中的Wii游戏有45款，NDS游戏为79款。



特报 《战神II》稳座3月美国游戏销量榜首

美国市场调查机构NPD Group近日公布了3月份美国游戏市场的统计数据。当月美国游戏市场的成长势头依然明显，从3月4日～4月7日期间，美国游戏市场总销售额为11亿美元，比去年同期提高了33%！其中软件销售额为5.74亿美元，硬件销售额为3.7亿美元。

NDS仍然是美国游戏市场的主力，当月在美国卖出了50.8万台，与排在第二名的PS2(28万)拉开了一段很大的距离；Wii当月销量为25.9万台，X360为19.9万台，PSP为18万台，GBA为14.8万台，PS3为13万台。软件方面，PS2的《战神II》以压倒性优势稳座销量榜首，要突破前作的成绩可谓轻而易举。

NPD数据公布后，任天堂和索尼相继发表了补充声明。索尼称，PS2是3月份销量最高的电视游戏机，而PS3虽然销量垫底，却是三大次世代主机中惟一一部保持销量提升趋势的主机；此外，索尼还表示PS3在美国的销售成绩原本还可以更好，但他们为了欧洲首发而将很多主机都运往欧洲；任天堂则强调他们再次占领了最大的市场份额，NDS和Wii目前都处于缺货状态，而Wii是十年来卖得最快的电视游戏机，已经超越了当年的PS2。



3月美国游戏销量榜

排名	游戏名	机种	销量
1	战神II	PS2	83.3万
2	幽灵行动：尖峰战士2	X360	39.4万
3	吉他英雄II	X360	29.1万
4	Wii Play	Wii	27.3万
5	机车风暴	PS3	19.9万
6	迪迪金刚赛车	NDS	18.9万
7	Spectrobes	NDS	16.5万
8	MLB 2K7	X360	16.5万
9	MLB '07: The Show	PS2	16.4万
10	纽约街头教父：偶像	X360	14.8万

特报 英国任天堂警告改机者

最近任天堂英国官方网站发布了一则警告改机者的声明：“改机芯片破解了任天堂产品的加密系统，要在任天堂的主机上安装改机芯片，就要将主机拆开，在某些情况下还要移除元件。这种行为将会令产品质保无效，此外，安装改机芯片将会破坏任天堂主机的功能，甚至可能使其无法维修。”

此外，任天堂提出了改机行为在法律方面的违法性质。“改机芯片在很多国家和地区都是属于非法产品，包括美国、英国和香港，多数欧洲国家已经通过了禁止使用技术手段破解版权保护技术的行为。安装或销售改机芯片都可能遭到指控。”

新闻短波

《夺命双雄》PS3版

4月24日，Eidos宣布其年度力作《夺命双雄》(Kane and Lynch: Dead Men)不仅会在X360和PC上推出，同时也将会推出PS3版。



育碧大作销量

育碧目前已经发展为欧洲最大的游戏发行公司，无论是游戏开发实力还是资金实力都非常雄厚。4月26日，育碧公布了截至2007年3月31日的财务报告。该财年育碧的销售收入达到了创纪录的6.8亿欧元，其中2007年第一季度的营收同比提高了37.4%，达到1.97亿欧元。另外，育碧公开了几款重要作品的销量：X360版《幽灵行动：尖峰战士2》销量为100万套、跨平台的《忍者神龟》为110万套、X360/PC版《彩虹六号：维加斯》为170万套、Wii版《雷曼：疯兔危机》为83万套、《赤钢铁》为95万套。

PS3《上古卷轴IV》遭拒售

英国最大的游戏零售商GAME(注)于4月27日宣布，将拒绝销售PS3版《上古卷轴IV：湮灭》，GAME在英国的400多家分店里都将看不到这款游戏的影子。GAME并没有对拒售该作提出任何理由。《上古卷轴IV：湮灭》的PC版和X360版目前总销量已经超过300万，此次推出的PS3版必然会因为GAME的拒售而遭到严重打击。

《命令与征服3》小说版

美国兰登书屋出版集团旗下的Del Rey出版公司日前宣布，小说版《命令与征服：泰伯利亚之战》将于5月29日上市，该书的作者Keith R. A. DeCandido之前的作品包括《星际争霸：新星》和《魔兽世界：仇恨之环》。此外，Del Rey还将推出一本有关BioWare X360科幻RPG三部曲《质量效应》的前传。

《战争机器》电影版剧本

美国著名电影剧本网站Latinoreview.com最近披露了《战争机器》电影版的消息，该站宣称看到了该片22页的剧本草稿，而剧本总共有100多页。据称该片一开始，Marcus Fenix和Dominic Santiago已经加入人类的COG军队，该片中将会出现Fenix的妻子Maria，她在兽族发动进攻的当天与孩子一起失踪。

Human Head火灾

美国威斯康星州Channel 3000电视台日前报道，位于麦迪逊市的Human Head制作室所在办公楼发生火灾，所幸主要受灾区是在该楼的仓库地带，Human Head的游戏开发资料都完好无损，不过是否会影响到该公司的游戏开发档期目前未明。Human Head的代表作是之前在X360上推出的《掠食》(Prey)。

PS3网络服务获初步成功

SCEA市场部高级主管Dave Karraker宣布，PS3在美国上市5个月后，其网络服务的全球注册用户已经达到130万，其中北美用户为60万，PS3在北美的出货量为200万。PS3网络服务的普及速度已经远远超过了当年Xbox LIVE刚刚上线时的情况。不过目前Xbox LIVE用户已经超过600万。

PS3网络服务发展速度快的主要原因在于索尼提供的网络下载内容十分丰富，最近索尼将固件升级到了1.7版，增加了十几款可以在PS3上玩的PS游戏，并且这些PS游戏的存档记录可以在PS3和PSP间通用。

小贴士 TIPS GAME不仅是英国最大，也是欧洲最大的专业游戏零售商，总店位于伦敦牛津大街，在欧洲有500多家分店。美国EB Games的欧洲分公司曾于1999年收购了GAME，并将其更名为Electronics Boutique PLC，2002年又重新更名为GAME。

Goodbye Fantasy——后幻想时代

记《蓝龙》中文版香港发布会

提起坂口博信先生，相信绝大多数玩家在脑海里的第一个念头都是“最终幻想之父”。一直以来，大家也乐于用这个名头来称呼他。但究竟是先坂口、后幻想，还是先幻想、后坂口。想必这个问题也并不会有多少人去深究。当一个人在某个领域到达了一定的高度时，如果想要放弃此前的功绩从头再来，是一件非常困难的事情。躺在功劳簿上睡觉，的确是一件非常惬意的事情。但是，笔者却在坂口先生的神情和言辞中找不到丝毫这样的态度。这是一位真正把游戏看成是艺术的游戏制作大师。而艺术家对于艺术的追求是永无止境的。

幻想之后是什么呢？幻想之后，是新的开始。

破壳而出的蓝龙

在香港某五星级酒店召开的本次《蓝龙》中文版发布会，吸引了数家媒体前往采访。其中也包括了本刊，作为代表大陆的惟一电子游戏媒体受邀前往作独家采访报道。值得一提的是，受邀前来采访的香港媒体中，不仅仅只有电子游戏媒体，一些综合类的报纸和周刊杂志也派出了人马鼎盛的采访小组。这除了说明有制作人坂口博信先生参加的本次发布会受到了高度的关注和重视外，也说明了电子游戏在香港地区不仅仅只是属于某个特定群体，而是一个受到社会大众关注的时尚话题。

发布会的现场围绕着中心展台布置了数部《蓝龙》中文版的试玩台，在中心展台上也有一个很大的显示屏，用于在发布会进行期间播放《蓝龙》中文版的演示画面。两盏蓝色的灯光把中心展台烘托得气氛十足，整个会场都很有《蓝龙》的蓝色味道。主办方在中心展台上别出心裁地准备了一颗蓝色的彩蛋，由《蓝龙》的制作人坂口博信先生与微软香港娱乐及设备部门经理黄矩添先生共同举锤砸蛋。当这颗蓝色的彩蛋被砸破后，崭新的《蓝龙》中文版就出现在大家的面前。预示着《蓝龙》中文版破壳而出，销量节节攀升。

关于蓝龙的一切

发布会上，一身黑衣黑裤打扮、艺术气质浓厚的坂口先生接受了我们的采访。整个采访分为两部分进行，笔者将其整理为两个不同的主题，供各位读者参考。接下来，就让我们进入第一部分，采访的主题是：“关于《蓝龙》的一切”。

记者：《蓝龙》这部作品给大家留下了深刻的印象，请问它的创作灵感是从何而来的呢？

坂口：某天晚上，我正在用photoshop观赏鸟山明先生的画集。当我拖拽画面的时候，所产生的影子让我感到十分有趣。于是《蓝龙》的有关设想就那么诞生了。

记者：在《蓝龙》里，你最喜欢的角色是哪一位呢？

坂口：其实每一个角色我都很喜欢，但要说最喜欢的一位，那就是主角一一修。此前我曾因为各种原因休息了两年，《蓝龙》是我的新起点。而修身上永不放弃的精神，也正是我喜欢他的最大原因。

记者：作为您在X360上的第一款作品，你个人的最大感受是什么？

坂口：我觉得整个制作的过程比以往更顺手了，也许是因为微软的资源比较丰富吧。

记者：《蓝龙》的漫画表现形式确实是非常有趣，当初是如何会有这么个想法的呢？

坂口：其实我和鸟山明先生是不错的朋友，经常在一起喝酒聊天。其中也会交换很多关于漫画和游戏的想法，而《蓝龙》的这一想法也是在那时产生的。

记者：其实，坂口先生是否有考虑过在《蓝龙》中增加中文语音，会否更加提升本作中文版的代入程度呢？

坂口：（认真思考）这个问题我确实也有考虑过，但经过商量后，我始终认为保留日文语音更能够诠释本作的精髓，这是一种原汁原味的艺术展现形式。

记者：《蓝龙》的销售数字已经达到了28万，坂口先生是如何看待这个成绩的呢？

坂口：当然想再多一些啦。（笑）但目标毕竟得要一步一步地来，我个人认为这个数字已经不错了。

记者：接下来，是否还会有《蓝龙2》的计划呢？

坂口：我们已有初步的意向，但具体的计划还暂时未实施。请各位喜欢《蓝龙》的玩家保持对我们的关注和期待。

后幻想时代的开始

每当谈到《最终幻想》的问题时，坂口先生的脸上总会浮现出一种复杂的表情。笔者也能够体会坂口先生的感受，不愿意躺在以前的功劳上，只想去做自己最想做的游戏，真正地将游戏作为一种艺术的形式去锤炼。不想再受到过去的束缚，想要有一个崭新的开始。

记者：《最终幻想》与《蓝龙》最大的不同点在哪里呢？

坂口：两者在一些有创意的系统上有着共同的理念，都是力推新的概念。但是最大的不同也是在于这些系统的创意内核。

记者：令坂口先生印象最深的游戏是哪些呢？

坂口：《战争机器》和《动物之森》都给我留下了深刻的印象，两者在气氛的营造烘托上有异曲同工之妙。此外，我也挺喜欢玩一些MMORPG，从中可以互相借鉴。

记者：作为最著名的游戏开发大师，您有什么开发心得可以与我们分享的吗？

坂口：四个字“永不满足”。

记者：那您觉得在次世代的阶段，什么才是一款电视游戏必备的要素呢？

坂口：网络要素是必要的，但如果喧宾夺主或者仅有网络要素的话，这个游戏也是不完整和单纯的。

记者：大家都知道坂口先生最擅长的是RPG类型的游戏制作，想请问坂口先生有无挑战其他类型的游戏的打算呢？

坂口：我在NDS有一款新作，是一款带有战略要素的S・RPG。嗯，NDS，这个……（笔者注：由于是微软举办的发布会，所以坂口先生并没有继续说下去。相信关注本刊此前报道的玩家都知道是《ASH》）其实，我个人认为，任何游戏只要有一个不错的剧情主线，然后你再去想一些其他的要素时就会变得十分自然。

记者：最后请问坂口先生现在最想做的一款游戏是什么呢？

坂口：由于我个人非常喜欢冲浪这一项运动，所以我一直在想，能否做个以冲浪为主题的游戏呢？顺着波浪往下滑行，那是一个非常奇妙的时空概念。我经常在想，如果乘着波浪而下后，能够通过这个奇妙的时空进入到各种各样更加奇妙的平行世界里，那会是一场多么美妙的时空旅行呢。呵呵，到时候我准备把这个idea卖给微软噢。（笑）



记者手记

本次的《蓝龙》中文版发布会，无论是在会场布置、活动分布、媒体接待等方面都体现了香港方面很高的规格。笔者在与公关推广公司的有关负责人交流时了解到，这次其实也是近2、3年以来首次有著名制作人访港参与的游戏发布会。坂口先生的行程先是前往台湾、韩国，最后一站才是香港。在谈到为什么此类规模的游戏发布会在香港地区会如此少的时候，该负责人也不禁摇头叹气，他的话可以只用两个字概括，就是“盗版”。在民众普遍具备一定维权意识的香港，游戏的盗版问题也是表面波澜不惊，内里却暗流汹涌。

（■Mendieta报道）

本期新闻综述

久多良木健——壮志未酬

“壮志未酬身先死”——这或许是对久多良木健黯然退位的最贴切的形容。久多良木健在PS3身上凝聚了他一生最大的野心，他希望用它改革电脑娱乐产业，让它成为索尼各种娱乐产品的中枢，甚至寄希望于用它夺回本应属于自己的索尼社长职位。但是人算不如天算，久多良木健最大的希望却成为索尼最大的灾难。

对于PS3同样报以厚望的不止是久多良木健，作为集团CEO的霍华德·斯特林格同样希望用PS3拉动其高清战略，作为PS3战略中最具争议性的环节，蓝光光驱的搭载体现了斯特林格的全局战略，因此，由蓝光以及PS3造成的巨额亏损实在没有理由让久多良木健一人埋单。尽管如此，PS3在2006财年给索尼造成的2000多亿日元亏损实在是让所有持股者触目惊心，索尼必须要给股东交代。

久多良木健的孤傲个性也成为斯特林格不得不将其除去的重要原因，斯特林格的“Sony United”改革计划的目标是创造一个和谐的索尼，各个部门紧密合作，而久多良木健这样一个位高权重的叛逆者显然是一个大大的绊脚石。

久多良木健走了，他的梦想没能实现，但他的功绩人们不会遗忘。

本月争议事件

美军游戏网站征兵广告

美国军队与游戏业的关系一直很密切，经常出资让游戏公司为其开发军事模拟游戏，用于培训新兵。并且由美军资助开发的游戏《美国军队》也成为美军招募新兵的重要宣传工具。考虑到很多FPS玩家都是军事爱好者，美国军队为了招募新兵，最近又出台了一项新的宣传方案。美军向“全球游戏联盟”(Global Gaming League)网站赞助了200万美元，希望通过该站招募17～24岁的新兵。这家网站每个月有920万访客，大多都是军事游戏迷。

美军此举招致很多反战人士的抨击，一些反战组织认为，美军的广告中将军队生活描绘得过于光鲜，并且认为美军此举是对流行文化的“入侵”。某反战组织创始人Rick Jahnkow说：“他们20多年来一直试图将军国主义灌输到青年文化中，它会影响很多年轻人的思想，改变他们的世界观，这是非常危险的行为！”Jahnkow认为，军方这种做法不是让人们以一颗爱国之心参军，而是“像卖膏药一样”宣传参军的好处。反战组织“美国友人服务委员会”发言人Oskar Castro说，美军对于军队生活的描绘与现实相去甚远，他说：“在现实里不能‘Game Over’后重新来过，如果‘Game Over’，你就只能被装在裹尸袋或棺材里被运回家。”

本月硬件动态

PS3造价下降100美元

Wedbush Morgan投资公司的著名分析家Michael Pachter日前表示，由于PS3各个零部件的量产化速度很快，到2007年中，PS3的造价有望比当初刚发售时降低100美元。

蓝光光驱是PS3的重要成本构成，之前根据iSuppli的估算，PS3的蓝光光驱成本达125美元。不过目前蓝光光驱中最重要的蓝光二极管部件月产量已经达到170万个，索尼预计蓝光二极管的成本到6月份就可以降低到8美元左右。

本月风云人物

宫本茂入选百大名人



每一年，《时代》杂志都会评选出当年度的100位最具影响力人物，今年该杂志通过网络让访客从200名候选者中选出100人。宫本茂也是候选者之一。并且由于《时代》征集投票的消息被各游戏媒体转载，宫本茂的支持者们纷纷到《时代》的官方网站投票支援。本刊截稿时宫本茂获得的有效选票已经超过9万张，在排行榜中位列第二。

本月并购事件

任天堂收购Monolith

NBGI日前宣布，将会把旗下公司Monolith Soft的大部分股份卖给任天堂，任天堂将会持有该公司80%的股份。NBGI此次卖掉Monolith并非出现经营问题，而是希望借此加强与任天堂的合作关系，因此NBGI今后仍然会与Monolith合作开发游戏。NBGI早在2006年4月就提出了“3年中期经营计划”，其中明确提出了与国内外各企业加强关系。



■《霸天开拓史2》

Monolith最著名的作品是NGC的《霸天开拓史》和PS2的《异度传说》，任天堂成为大股东后，或许将意味着在PS系主机上再也看不到该公司开发的作品。

本月市场观察

PC游戏推动日本X360业务

微软日本Xbox事业部长泉水敬日前表示，微软的Games for Windows计划将改革日本的PC游戏业，并借此推动X360在日本的业务发展。

Games for Windows－Live是微软复兴PC游戏业的计划，通过覆盖各种网络的Live网络服务将PC游戏与X360和手机等平台连接，该计划将于5月8日在美国正式出台，日本为5月25日。“我认为日本的PC游戏市场可以说是一块处女地，我们希望让日本的这块市场获得新生，而这又会反过来推动X360的发展。”Games for Windows－Live服务的年服务费用为50美元。

PS3购物网站搜索率

英国物价对比网站PriceGrabber最近从亚马逊、Play.com、Comet等网络购物网站提供的数据，发布了热门产品网络搜索情况的统计数据。数据显示，PS3在英国发售六周后，网络搜索率提高了127%。不过比起X360和Wii，PS3的搜索提升幅度已经低了很多。在发售后的相同时期里，Wii的搜索率提高了579%，而X360提高了250%。

Wii将缺货至2009年

Wii虽然是一台生产相对容易的主机，但目前仍然处于严重缺货状态。著名市调机构IDC的分析家Billy Pidgeon日前在《家庭媒体杂志》的采访中说：“我相信Wii将继续强势增长，但缺货仍然是个大问题。我估计到2009年之前Wii都将处于供不应求的状态。”

本期大事记

4月16日：美国弗吉尼亚理工大学发生枪击案，死亡人数达32人，凶手赵承熙据称为游戏迷，因而引起又一轮暴力游戏争端。

4月17日：SCEE宣布进行大规模裁员，据称有160人被裁。同日索尼意大利总裁辞职。

4月18日：X360精英版提前十余天出现在美国各地的零售店中。

4月20日：索尼宣布PS3网络用户已达130万。

4月23日：2007年E3展参展商名单公布，数量从去年的400多家减少到32家。

4月23日：任天堂工作人员透露，今年任天堂将可能首次出席东京游戏展。

4月24日：《时代》杂志开始进行2007年度100位最具影响力人物评选，宫本茂成为人气最高的候选人之一。

4月24日：PSP版《战神：奥林匹斯之链》正式公布，SCEA表示将免费赠送试玩UMD。

4月25日：育碧正式公开《汤姆·克兰西 终结之战》。

4月25日：SCEI一位发言人透露，SCE美国和日本分公司可能也会进行大规模裁员。

4月26日：“PS之父”久多良木健宣布将于2007年6月19日正式卸下SCEI集团CEO兼会长的职务，现任SCEI社长平井一夫将继任集团CEO职务，久多良木健担任名誉会长。

4月26日：SCEJ正式公开PS3专用摄像头“PlayStation Eye”。

4月26日：任天堂召开年度财报会，宣布2007财年NDS和Wii的销量目标分别为2200万台和1400万台。

4月27日：NDS版《口袋妖怪 钻石·珍珠》在美国上市仅5天就突破了百万销量。

4月27日：NBGI宣布将其旗下的Monolith公司大部分股份转让于任天堂，此举是为了加强与任天堂的合作。

4月28日：Activision在橄榄球比赛节目《NFL Draft》中公开《使命召唤4：现代战争》。



在PS2已经进入暮年的今天，5月发售的《光明之风》已经是为数不多的期待作了。自从去年TGS上推出试玩之后，游戏的发售日便一拖再拖，令不少关注本作的玩家开始怀疑其品质。从目前得到的情报来看，与前作相比《光明之风》无论是内容的丰富度、剧情的编排还是战斗方面都提升了不少，尤其是变化众多的心剑，令游戏的耐玩度大大提升。本期特别为大家奉上游戏发售前大特集，让我们一同期待游戏的到来吧！

文 十六夜　美编 菲菲

光明之风	SEGA	A·RPG
PS2	SHINING WIND	日版
	2007年5月17日　1～2人	7329日元
	对应周边未定	对应玩家年龄：12岁以上

战斗系统

游戏中玩家会从总共8名同伴中挑选一人组队进行战斗。作为心剑士，主角能够将同伴的内心力量具现化——这就是心剑。因此与不同同伴组队主角能够使用的心剑无论在攻击方式还是性能上都有不同。

固有技

每名同伴所独有的攻击方式，会在战斗中根据实际情况选择使用。固有技并不只有攻击系，克拉拉格朗的固有技能够为玩家回复HP或是制造盾墙进行防御，而希娜的固有技中还有能够穿过墙壁、人群的移动技，可以说种类非常丰富。

心剑技

与不同的同伴组队，主角就能够使用性能各异的心剑。游戏中心剑的种类可以大致分为两种，第一种是物理系，战斗中主要靠直接攻击目标造成伤害。第二种就是魔法系，相对于物理系丰富的进攻方式，魔法系心剑主要靠各种魔法攻击进行战斗。因此在选择同伴时，除了要考虑相貌外，还应该根据玩家战斗的风格进行取舍。

连携技

战斗中消耗固定能量便可以与同伴发动强力的连携技。用于发动连携技的能量槽显示在屏幕下端，能量会随时间增长而积累，当到达MAX后便可以发动。同伴的不同以及玩家与同伴所处位置都会使连携技发生改变，根据战况选择时机连携吧！


近距离
雷王剑闪电斩
近距离
超电磁鞭

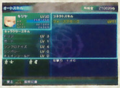
升级系统

心剑升级

随着剧情的发展以及不断的战斗，玩家能够获得名为"魂之碎片"的重要道具。能够触及同伴内心的主角基利亚，如果将心之碎片正确组合就能够开启相应同伴的"心门"。向玩家敞开心扉的同伴不仅好感度大幅度提升，心剑的威力也将明显提升。



技能习得



魂之碎片除了用于开启同伴心门、强化心剑能力外，还可以镶嵌在技能盘中。技能盘最初只能镶嵌5个魂之碎片，但随着同伴向玩家敞开心扉，可镶嵌数将越来越多。镶嵌在技能盘中的每一种魂之碎片都将影响主角的各种能力或是增加新技能。

装备强化

游戏中除了用于提升能力的魂之碎片外，打倒敌人后还有可能获得记载有敌人详细资料的魂之碎片。这种碎片除了用于收集之外还能够用来强化同伴的装备，在战斗中一定要大量收集。


▶目标：306种魂之碎片全部集齐！

©SEGA

笼罩在战争阴云下的三方势力



从异界召唤而来的少年将成为拯救世界的关键

原本与青梅竹马的希娜过着普通生活的基利亚，在某一天被突然出现在眼前的混沌之门召唤到了未知的大陆——梦幻大陆恩迪亚斯。在圣菲利亚斯王国的协助下，基利亚与希娜一同组建了光明骑士团，为周围的人解决各种困难。随着圣菲利亚斯王国、贝尔加尔德帝国以及青蓝之间关系的恶化，主角等人最终还是被卷入到了变革的洪流之中……

CV：石田彰
- ●异界人／男性／17岁
- ●职业：心剑士
- ●武器：剑和心剑
- ●所属：独立佣兵 光明骑士团

基利亚·凯特

信奉圣女维纳斯的宗教国家

圣菲利亚斯王国



全部由人类组成的国家，大陆东部地区的高原地带是圣菲利亚斯王国的领土。统治这里的王族是曾经拯救了世界的英雄的后裔，而国家在他们的治理下多少年来都保持着和平繁荣的景象。然而一切都在国王被暗杀之后改变了，在国王遗体上发现的兽人族弓箭令整个王国都异常憎恨青蓝，战争的阴云已经笼罩在了圣菲利亚斯王国。



掌握古代遗失技术的军事国家

魔装炼金帝国贝尔加尔德



由于在遗迹中发现了早已遗失的古代技术而快速发展起来的新兴国家。作为统治者，特莱哈尔特皇帝原本也是被召唤而来的异界人，因此在帝国"种族"这一观念相当淡薄——也正因如此，这里是整个大陆最具活力的地方。为了实现统治这片大陆的野心，帝国大力发展军事，更发掘古代遗失文明用于作战，其中最引以为傲的就是帝国的标志——空中移动要塞Eisen Sarg。

由兽人开创的多民族国家

通商连合国家青蓝



拥有众多种族的青蓝最早处于各部族之间战火不断的战乱状态，是"海盗王"罗恩带领手下通过惨烈的战斗将境内各种族分别收归旗下，并制定各种政策确保之间的和睦相处才有了现在的青蓝。凭借靠海的优势，青蓝的商业相当发达，而国王罗恩更是经常亲自率领船队出海探寻未知的世界。

此前相关报道 第一报 Tol.166 P42 第二报 Tol.168 P18-P19

受圣盾庇护的王女

主角心剑士基利亚栖身的人类王国圣菲利亚斯王国的女王。战场上被奉为“白蔷薇骑士”的克拉拉格朗，在菲利亚斯世代相传的“圣女维纳斯之盾”的庇护下身先士卒，引领着部队走向胜利。由于父皇被暗杀，年仅18岁的克拉拉格朗继承王位开始治理圣菲利亚斯王国，目前最令她感到棘手的就是王国与兽人族关系的日趋恶化。作为女王，克拉拉格朗需要寻找到一条比战争更为有效的解决方法。

心剑技 Hell Pincutter



横握魔剑身体一边旋转一边攻击周围的敌人。

当玩家与克拉拉相处距离较远时发动，会以克拉拉为中心形成一个十字架形状的圣属性攻击范围，对不死系敌人有特效。



连携技 Saint Cross

以高攻击力著称的魔性心剑

与克拉拉组队后便可以手握凯尔特神话中著名的魔剑Caladbolg，传说中这把由神之国精灵所打造的剑寄宿着天雷的强大力量，故又名煌雷。在所有心剑中魔剑・煌雷拥有最广的攻击范围和出色的攻击力，攻击方式上除了大威力斩击外还有非常实用的回旋斩等攻击。



魔剑・煌雷



克拉拉格朗・菲利亚斯

CV：川澄绫子
●人类／女性／18岁
●职业：姬骑士
●武器：圣杖
●所属：圣菲利亚斯王国
●心剑：魔剑・煌雷

手举圣盾的年轻王女 用慈爱之心拯救世界

红莲的艺术家

希娜原本与主角基利亚是青梅竹马，但在某一天一同被召唤到了混沌之门的另一侧——梦幻大陆恩迪亚斯。与红色短发以及干练的穿着相符，希娜的性格开朗乐观并且非常好强。除此之外希娜还是剑术的达人，凭借自己坚强的性格以及精湛的技艺，来到未知的世界后希娜成立了佣兵组织光明骑士团，并担任团长一职。



希娜・嘉浓

CV：水树奈奈
●异界人／女性／17岁
●职业：剑术家
●武器：细剑
●所属：独立佣兵 光明骑士团
●心剑：炮剑・赤刃加农

巾帼不让须眉 剑术高超的女团长

连携技 Fire Grenade



当希娜位于远距离时发动，玩家会向希娜发出一个大火球，之后借助火球的力量希娜会向周围放出扩散状爆炎，攻击二人之间的敌人。

心剑技 Buster Rifle

向前方发射火焰弹，由于将力量聚集在一起同时放出因此威力相当大，但作为代价就是射程变短。



自由操纵炎之力的真红之剑

与游戏中其他心剑不同，与希娜组队后玩家手中的炮剑・赤刃加农除了普通的砍、斩等攻击方式外还能够向远处发射火焰弹攻击远距离的敌人。由于增加了“飞行道具”，在战斗中主角的战斗方式将更倾向于后方支援，主攻就交给希娜去尽情表演吧。

炮剑・赤刃加农



手持秘剑的圣王子



卡利斯·菲利亚斯

“白蔷薇骑士”克拉拉格朗的弟弟。在老国王被暗杀之后原本应该由卡利斯担起治理国家的重担，但由于他常年患病身体虚弱，故此由姐姐克拉拉格朗暂时代理国王之职。卡利斯不仅拥有俊美的容貌，更有一颗愿意为别人着想的善良之心，因此深受国民爱戴。为了能够分担姐姐的烦恼，卡利斯主动要求与主角等人一同战斗。

连携技 超电磁鞭



当卡利斯位于近距离时发动。发动时卡利斯会向前方放出可以控制攻击方向的闪电鞭，对范围内的目标造成持续伤害。

心剑技 Holly Blade



令圣剑放出强力的广之刃攻击敌人。由于是圣属性攻击因此对不死系敌人有特效。

剑技与魔法兼备的王者之心剑

与卡利斯组队后主角就能使用代表了王者之风的圣剑·石中剑。与游戏中其他心剑相比，圣剑最大的特点就是在剑技与魔法两方面都拥有非常良好的性能。除了范围型斩击、突进刺击等攻击方式外，还能够通过改变周围的重力实现攻击区域内目标或吹飞四周的敌人。除此之外，圣剑·石中剑能够轻松消灭不死系敌人。



圣剑·石中剑

CV：白石凉子
- ●人类／男性／14岁
- ●职业：魔法剑士
- ●武器：剑
- ●所属：圣菲利亚斯王国
- ●心剑：圣剑·石中剑

受人爱戴的王子
最有王之资质的魔法剑士



红叶

日轮的巫女

举止稳重端庄，性格温柔善良的红叶跟主角基利亚一样是从异世界被召唤到梦幻大陆恩迪亚斯的。被召唤后，红叶在通商连合国家青蓝被认为是救世的巫女而受到了无上的礼遇，因此在游戏初期她是处于与圣菲利亚斯王国敌对的关系，不过随着剧情的推进，红叶也会最终成为主角的同伴，一同为了自己的未来而战斗。

连携技 破魔天来弓



发动时红叶会向天空放出一只光箭，之后光箭从天而降并对周围造成伤害。

心剑技 灵光圆舞斩

发动时主角会放出分身对周围各个方向进行高速轮番攻击，非常适合用于冲入敌阵。



CV：堀江由衣
- ●异界人／女性／17岁
- ●职业：弓术士
- ●武器：长弓
- ●所属：通商连合国家青蓝
- ●心剑：灵剑·日轮烈光

救世的巫女
为实现世人期待而战

拥有压倒性攻速的高速心剑

灵剑·日轮烈光的攻击力相对比较低，但拥有非常高的攻击速度。与红叶组队后，主角能够手持灵剑·日轮烈光对目标进行高速连续攻击，令目标毫无还手的机会。除此之外灵剑还能够发动提升攻击速度以及攻击频率的连携技，非常适合那些速度型的玩家。



灵剑·日轮烈光

冰鳞的辉龙将

冰云





青蓝军五兽将的一员，身披冰鳞甲的冰云是龙人族的精英。冰云不仅拥有一身好武艺更是以骁勇善战、善待手下而成为最受敬仰的将军之一。在凤鸣效力于青蓝时冰云负责护卫以及对她的监视，由于相处时间很长，因此两人的关系非常好，冰云甚至还称凤鸣“姐姐”。然而随着凤鸣的离开，冰云被青蓝的宰相陷害而最终不得不一同投奔主角的光明骑士团。

连携技 斗冻气



当冰云在近距离时发动，发动后会放出大范围冻气将所触及到的敌人全部冻成冰。

心剑技 Blaze



在斩击的同时呈扇形发射带有追踪性能的火焰弹攻击敌人。

CV：中井和哉
- 龙人族／男性／38岁
- 职业：格斗家
- 武器：爪
- 所属：通商连合国家青蓝
- 心剑：宝剑・七天龙牙

蕴涵3属性魔法的湛蓝心剑

相对于游戏中其他的心剑，剑身酷似“七之剑”却拥有很长剑柄的宝剑・七天龙牙更像是法杖。在性能上也是如此：普通攻击伤害低攻速慢，但作为补偿能够自由发动火冰雷3种魔法攻击敌人。虽然不能像圣属性一样对特定敌人一击必杀，但魔法间的相互配合足以应对绝大多数的敌人。



宝剑・七天龙牙

拥有坚强意志与炙热斗魂
龙人族的精英将军

龙泉乡的仙女

凤鸣





凤鸣的外貌虽然看上去只是个十几岁的小女孩，但实际上她在这个世界中已经存在了超过3000年。在很早以前，因为凤鸣的缘故世界曾经被引入到灭亡的边缘，危机解除后作为惩罚，凤鸣被封印在边境一个名为禁忌之地的神秘地方。到了这个时代，重获自由的凤鸣曾经为青蓝效力，但当她看清青蓝国宰相的野心后便主动找到了原本是敌人的基利亚，作为光明骑士团的军师出谋划策。

心剑技 扇风结界阵



在挥动仙剑的同时制造扇风结界，能够反弹敌人包括弓箭以及魔法飞弹等飞行道具。

CV：斋藤千和
- 龙族／女性／推断年龄3000岁
- 职业：道士
- 武器：杖
- 所属：通商连合国家青蓝
- 心剑：仙剑・龙尾扇

受神龙之力加护的铁壁心剑



仙剑・龙尾扇

相比游戏中其他心剑，仙剑・龙尾扇攻击力相对较低、攻击速度不高且在每次攻击后都有比较明显的硬直，但作为补偿，当玩家与凤鸣组队获得仙剑・龙尾扇后，自身的防御力将得到明显的提升。除此之外，使用仙剑进行攻击，每次成功对敌人造成伤害后多能按照比例回复HP，在艰巨的消耗战中将发挥难以替代的作用。

柔弱娇小的身躯
隐藏着足以撼动世界的力量

罗恩





沧海的武王

兽人之国通商连合国家青蓝的国王，不仅拥有治国之略更有一身精湛的武艺。由于过去曾经是海盗的头领，因此所有人都敬畏地称他为“海盗王”。凭借早年开创的通商路线，再加上出色的经商头脑，罗恩将自己的国家建设成了在梦幻大陆恩迪亚斯首屈一指的贸易型国家。长期航海在外的罗恩将国家交托给了宰相代为治理，但也正是因为这个决定不仅改变了整个国家，更改变了自己的命运。

CV：稻田徹
●兽人族／男性／42岁
●职业：格斗家
●武器：武士
●所属：通商连合国家青蓝
●心剑：妖刀・天津波

拥有绝高攻击力的一击必杀心剑



妖刀・天津波

与罗恩组队之后主角就能够使用拥有超高攻击力的妖刀・天津波。与游戏中其他心剑的攻击方式不同，妖刀・天津波除了普通的攻击方式之外还能够先按键收起妖刀，之后再按键就能够发动华丽的拔刀术。拔刀术不仅攻击力高，而且发生会心一击的概率相当大，对普通敌人基本一击必杀。

固有技 霸狼剑・岗打无双击



使用手中的双刀连续攻击敌人，不仅攻速快而且范围广。

连携技 双狼剑・灭杀大往生



发动时两人分别将自己面前的敌人击飞到对方面前，这样反复攻击数次虐杀目标。

心剑技 贰式拔刀术・连击闪刃



拔刀术的强化版，配合按键角色能够一边前进一边继续用拔刀术攻击。

才能与武艺并举 万人敬畏的海盗王

连携技 *Circle Bomb*



近距离情况下发动。发动时先让玩家设置爆弹的位置，之后就会发生连锁爆炸攻击附近的敌人。

在横斩的同时向前方放出弧月型的风刃，不仅攻击距离长更能够穿过目标持续攻击后面的敌人。



心剑技 *Boomerang Cutter*

有着各种谜团的 仁义独行鸟人

仁九郎



CV：江川央生
●鸟人族／男性／38岁
●职业：忍者
●武器：爪
●所属：不明
●心剑：天剑・猎鹰

能够自由操控风之力的心剑



天剑・猎鹰

造型酷似飞鸟翅膀的天剑・猎鹰能够自由控制风的走向，借助旋风的强大威力重创敌人。除此之外，玩家与身为忍者的仁九郎组队后，还能够获得使用爆弹的能力。在使用风之力攻击敌人的同时，玩家还能够在旋风所过之处设置大量爆弹，利用连锁攻击高效地消灭敌人。



片翼的候鸟

在游戏的初期经常会突然出现在主角基利亚等人面前，之后又突然消失得无影无踪的鸟人族忍者，虽然是同伴但仁九郎的真实身分以及最终目的都不得而知。由于某次事故使仁九郎失去了左翼，取而代之的是通过神秘技术制造的义翼，但实际上仁九郎身上的未知远不止这些。与其他同伴不同，仁九郎更喜欢独自行动，凭借敏捷的身手，无论是贝尔加尔德帝国还是青蓝都留下过他的身影。

日本游戏周间销量排行榜 TOP10 GAMES

栏目主持：晴天

★ 2007年4月16日～2007年4月22日

1 超级纸片马里奥 Wii

SUPER PAPER MARIO

■Nintendo■2007年4月19日发售■ACT■5800日元■上周排位：－



虽然是在Wii平台上发售的作品，但实际游戏中却几乎没有用到体感操作的方式，玩家只要将双节棍手柄当作传统手柄来进行游戏即可。游戏最大的特点就是将2D横版过关和3D解谜很好地结合在了一起，能够使用碧奇公主和库巴的设定也让人充满新鲜感。

本周：144 192套　累计：144 192套

排名	游戏名	资料	销量	平台
2	Fate/stay night[Realta Nua] Fate/stay night[Realta Nua]	■角川书店■2007年4月19日发售 ■AVG■6800日元■上周排位：－	◆本周 134887套 ◆累计 134887套	PS2

3 女神异闻录 PERSONA 3 FES PS2

ペルソナ3 フェス

■Atlus■2007年4月19日发售■RPG■7800日元■上周排位：－



本作不但增加了30多个小时游戏时间的"后日谈"，还对原本游戏中的内容进行了修改和强化，隐藏迷宫、新PERSONA自然不必多说，武器合成系统的加入也让玩家的收集乐趣大大增加，甚至战斗HARD难度的选择也成为可能，非常适合喜欢挑战的玩家。

本周：90 369套　累计：90 369套

4 交响情人梦 NDS

のだめカンタービレ

■NBGi■2007年4月19日发售■MUG■4800日元■上周排位：－



由于去年日剧《交响情人梦》的走红，在今年年初推出动画版之后，本作自然也被改编为游戏在目前最具人气的NDS上推出。游戏中共收录了6种小游戏，其中演奏交响乐的方式和《应援团》类似，但整体难度并不高，而《太鼓达人》的NDS版也让人觉得非常有趣。

本周：50 785套　累计：50 785套

排名	游戏名	资料	销量	平台
5	最终幻想 ファイナル ファンタジー	■Square Enix■2007年4月19日发售 ■RPG■3800日元■上周排位：－	◆本周 48559套 ◆累计 48559套	PSP
6	逆转裁判4 逆转裁判4	■Capcom■2007年4月12日发售 ■AVG■4800日元■上周排位：1	◆本周 48296套 ◆累计 298482套	NDS
7	马里奥VS大金刚2 迷你大行进！ マリオvs.ドンキーコング2 ミニミニ大行进！	■Nintendo■2007年4月12日发售 ■ACT■4800日元■上周排位：2	◆本周 46605套 ◆累计 138621套	NDS
8	Wii Sports Wii スポーツ	■Nintendo■2006年12月2日发售 ■SPG■4800日元■上周排位：3	◆本周 43822套 ◆累计 1400788套	Wii
9	第一次的Wii はじめてのWiiパック	■Nintendo■2006年12月2日发售 ■ETC■4800日元■上周排位：5	◆本周 30818套 ◆累计 1178629套	Wii
10	耀西岛DS ヨッシーアイランドDS	■Nintendo■2007年3月8日发售 ■ACT■4800日元■上周排位：4	◆本周 30815套 ◆累计 701247套	NDS

电视节目对于游戏界的影响已经从原来仅仅局限于动漫，扩展到电视剧集等富含娱乐元素的方面，尤其是NDS这个受众面较广的游戏平台，以电视节目中吸引不同年龄层观众的连续剧甚至综艺节目为题材制作一款游戏，也在很大程度上保证了作品的销量。已经被复刻多次的《最终幻想》在PSP上的表现也让人感叹不已，光是进化到极致的画面和音乐就已经足以让新老玩家再次体验作为系列原点作品的巨大魅力。

★ 2007年4月9日～2007年4月15日

1 逆转裁判4 NDS

逆转裁判4

■Capcom■2007年4月12日发售■AVG■4800日元■上周排位：－



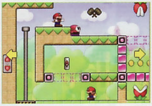
独特的角色魅力和错综复杂的剧情一直都是"《逆转裁判》系列"拥有众多FANS的最大原因，所以本作在发售首周就登上冠军宝座也不足为奇。男主人公王泥喜法介所独有的"看破系统"为本作的新增要素，而保留下来的"心锁系统"也让老玩家驾轻就熟。

本周：250 186套　累计：250 186套

2 马里奥VS大金刚2 迷你大行进！ NDS

マリオvs.ドンキーコング2 ミニミニ大行进！

■Nintendo■2007年4月12日发售■ACT■4800日元■上周排位：－



本作是一款完全需要触控笔来操作的动作解谜游戏，玩家需要操纵"迷你马里奥玩具"在关卡中前进，同时还需要注意关卡中随处可见的陷阱和机关，在游戏后期还需要注意使用十字键来观察较大的地图，非常考验玩家的动脑与动手的能力。

本周：92 017套　累计：92 017套

排名	游戏名	资料	销量	平台
3	Wii Sports Wii スポーツ	■Nintendo■2006年12月2日发售 ■SPG■4800日元■上周排位：7	◆本周 41035套 ◆累计 1356966套	Wii
4	耀西岛DS ヨッシーアイランドDS	■Nintendo■2007年3月8日发售 ■ACT■4800日元■上周排位：3	◆本周 40974套 ◆累计 670432套	NDS
5	第一次的Wii はじめてのWiiパック	■Nintendo■2006年12月2日发售 ■ETC■4800日元■上周排位：－	◆本周 28394套 ◆累计 1147811套	Wii
6	莱顿教授与不可思议的小镇 レイトン教授と不思议な町	■LEVEL-5■2007年2月15日发售 ■AVG■4800日元■上周排位：10	◆本周 25548套 ◆累计 417682套	NDS
7	英语菜鸟的成人DS训练 更多的英语泡菜 英语が苦手な大人のDSトレーニング もっとえいご漬け	■Nintendo■2007年3月29日发售 ■ETC■6800日元■上周排位：3	◆本周 25264套 ◆累计 109909套	NDS
8	无双大蛇 无双OROCHI	■Koei■2007年3月21日发售 ■ACT■6800日元■上周排位：5	◆本周 23067套 ◆累计 538869套	PS2
9	职棒魂4 プロ野球スピリッツ4	■Konami■2007年4月1日发售 ■SPG■6980日元■上周排位：4	◆本周 19816套 ◆累计 101868套	PS2

10 我的里拉熊 NDS

わたしのリラックマ

■Rocket■2007年4月12日发售■ETC■4800日元■上周排位：－



游戏中玩家惟一的伴侣就是一只可爱的里拉熊，通过触控笔不但能够抚摸它，还可以为其购买新装更换，抑或使用各种家具装饰属于它的小窝。根据不同的心情，它还会作出200种以上的动作来逗玩家开心，甚至在闲暇时玩家还可以利用其中的迷你游戏来放松心情。

本周：18 734套　累计：18 734套

《逆转裁判4》的发售无疑是本周大家关注的焦点，虽然目前还不知道其是否能够在榜中保持旺盛的生命力，但单就截稿前统计的数据而言，本作仅仅用了三周时间就成为了系列中最卖座的作品，累计销量突破50万大关。《莱顿教授与不可思议的小镇》在发售后2个多月仍然停留在榜中的现象比较让人吃惊，如果大家已经普遍接受这种新形态的"脑白金软件"，想必在续作推出前我们都会在榜中一直看到它的身影。

数字赋榜

神话中的 女神转生



▲即将于今年11月1日重新开放的"《女神转生》系列"官方专题站十分让人期待。

1986年由日本小说家西谷史所著的小说《女神转生》受到了读者的广泛关注，其中将各国神话中的神或恶魔通过电脑进行召唤的情节更是成为了最引人入胜的部分，因此最后成为了"《女神转生》系列"初代的重要取材对象。由于条件的限制，国内很多玩家所熟知的系列第一作多半都是1987年由NAMCO在FC平台上推出的《女神转生》，但事实上本作并非是真正意义上的"《女神转生》系列"原点作品，因为在1987年PC88、MSX等老式电脑上推出的同名作品才是首次在游戏中运用小说世界观的正统作品，而本作之所以被大家所忽略的主要原因则在于这是一款A · RPG游戏，甚至连系列最具特色的"恶魔合体系统"也没有。1990年NAMCO公司在FC平台上发行了《女神转生2》后，一直从事系列开发的ATLUS公司自立门户开始进行续作的开发，从此"《真 · 女神转生》系列"成为了系列新的代名词，并在之后衍生出了《女神异闻录PERSONA》、《数码恶魔传说》等多个分支系列，下面就让我们一起来看看这些作品到目前为止的销售成绩吧。

女神转生系列发售年表

游戏名称	发售时间	平台	首周销量	累计销量
真 · 女神转生	1992.10.30	SFC	–	–
魔神转生	1994.1.28	SFC	–	–
真 · 女神转生	1994.2.25	MD	–	–
真 · 女神转生 II	1994.3.8	SFC	–	–
真 · 女神转生if	1994.10.28	SFC	–	–
魔神转生2	1995.2.19	SFC	–	–
旧约 · 女神转生	1995.3.21	SFC	–	–
真 · 女神转生 恶魔召唤师	1995.12.25	SS	264 822套	355 656套
女神异闻录PERSONA	1996.9.20	PS	201 147套	391 556套
恶魔召唤师 灵魂黑客	1999.4.8	PS	60 905套	137 414套
女神异闻录PERSONA 2 罪	1999.6.24	PS	170 577套	274 804套
真 · 女神转生 II	2002.3.20	PS	18 823套	36 341套
真 · 女神转生NINE	2002.12.5	Xbox	28 462套	42 920套
真 · 女神转生if	2002.12.26	PS	–	–
真 · 女神转生III 夜曲	2003.2.20	PS2	151 203套	245 520套
真 · 女神转生III 夜曲 狂热版	2004.1.29	PS2	40 907套	77 791套
数码恶魔传说	2004.7.15	PS2	93 499套	153 421套
数码恶魔传说2	2005.1.27	PS2	55 224套	90 812套
恶魔召唤师 葛叶雷道对超力兵团	2006.3.2	PS2	56 215套	74 443套
女神异闻录PERSONA 3	2006.7.13	PS2	127 472套	186 287套

注：SFC等平台由于年代的关系数据暂缺，以上不包括外传和PC等非家用主机版本的数据。

2007 日本主机销量榜

HARDWARE >>>

※总销量统计起始日期为2007年1月1日

名次	机种	总销量	4月16日～4月22日	4月9日～4月15日
1	NDSL	2 154 592台	172 359台	133 325台
2	Wii	1 208 000台	77 913台	75 759台
3	PSP	734 288台	29 459台	24 850台
4	PS3	359 882台	11 000台	11 948台
5	PS2	265 184台	11 398台	12 872台
6	X360	80 331台	2 307台	2 900台
7	GBM	15 280台	449台	617台
8	GBA SP	14 952台	860台	654台
9	NGC	5 742台	266台	167台
10	NDS	1 598台	81台	146台

如果你对排行榜有新的建议，欢迎使用Email提交：question@ucg.com.cn

欧美 GAMES 游戏排行榜 TOP 10

关注欧美劲爆新作 掌握游戏流行趋势

美国租赁榜

★统计日期 2007年4月17日～4月23日

本期	游戏名	厂商名 · 发售日 · 类型		机种
1	幽灵行动 尖峰战士2 Tom Clancy's Ghost Recon Advanced Warfighter 2	■Ubisoft ■2007年3月6日	FPS	X360
2	战神II God of War II	■SCEA ■2007年3月13日	ACT	PS2
3	失落的星球：极点危机 Lost Planet:Extreme Condition	■Capcom ■2007年1月12日	ACT	X360
4	超级纸片马里奥 Super Paper Mario	■Nintendo ■2007年4月9日	ACT	Wii
5	装甲核心4 Armored Core 4	■SEGA ■2007年3月20日	ACT	X360



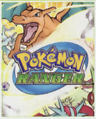
由于改变了系列传统的世界观，所以任何玩家都可以将它当作一款全新的作品来体验。除了极具特色的火爆战斗场面外，游戏中的任务还存在评价系统，通过多种途径获得的配件也允许玩家自由组装机体来进行战斗，关卡过短是游戏比较突出的毛病，使主线流程缺乏应有的紧凑感。

本期	游戏名	厂商名 · 发售日 · 类型		机种
6	NBA街头篮球 主场 NBA Street Homecourt	■EA ■2007年2月20日	SPG	X360
7	除暴战警 Crackdown	■Microsoft ■2007年2月20日	FPS	X360
8	纽约街头教父：偶像 Def Jam:Icon	■EA ■2007年3月6日	ACT	X360
9	使命召唤3 Call of Duty 3	■Activision ■2006年11月7日	FPS	X360
10	忍者神龟 TMNT	■Ubisoft ■2007年3月20日	ACT	X360

英国销量榜

★统计日期 2007年4月15日～2007年4月21日

本期	游戏名	厂商名 · 发售日 · 类型		机种
1	口袋妖怪突击队 Pokemon Ranger	■Nintendo ■2007年4月13日	RPG	NDS



如果说RPG游戏在日本本土热卖并不是什么稀奇的事，但换作大洋彼岸的欧美游戏市场，那就真要用"难能可贵"来形容了。由此我们也能看出"《口袋妖怪》系列"在欧美玩家中的影响力非同一般，即便是很少尝试此类游戏的玩家都不约而同地选择了它。

本期	游戏名	厂商名 · 发售日 · 类型		机种
2	忍者神龟 TMNT	■Ubisoft ■2007年3月23日	ACT	PS2
3	第一次的Wii Wii Play	■Nintendo ■2006年12月8日	ETC	Wii
4	牧场物语DS Harvest Moon DS	■Natsume ■2007年4月13日	SLG	NDS
5	雷曼 疯兔危机 Rayman Raving Rabbids	■Ubisoft ■2007年4月20日	ACT	X360
6	锻炼大脑的成人DS训练 Brain Age: Train Your Brain in Minutes a Day	■Nintendo ■2006年6月9日	ETC	NDS
7	泰格 · 伍兹PGA巡回赛07 Tiger Woods PGA Tour 07	■EA ■2007年3月16日	SPG	Wii
8	波斯王子 宿敌之剑 Prince of Persia Rival Swords	■Ubisoft ■2007年4月3日	ACT	PSP
9	命令与征服3：泰伯利亚之战 Command&Conquer3:Tiberium Wars	■EA ■2007年5月11日	RTS	X360
10	布莱恩国际板球赛2007 Brian Lara International Cricket 2007	■Codemasters ■2007年3月23日	SPG	PS2

魔法的诗歌再次降临！

文 雨滴
美编 NINA

Ar tonelico II アルトネリコ2 世界に響く少女たちの創造詩（メタファリカ）



2006年1月，GUST与Banpresto首度合作推出了惊艳之作《魔塔大陆 咏唱在世界尽头的少女》，时隔一年之后，双方再度合作，进一步强化系统和内容的续作《魔塔大陆2 响彻世界的少女们的创造诗》即将问世。本作不仅保留了一代中独具魅力的"诗魔法"，并且将其发扬光大，新的冒险将在这个绮丽的世界中再度展开。到底本作将会有哪些进化和令老玩家感动的地方呢，还是让我们先睹为快吧。锁定本页，就在今次的《魔塔大陆2 响彻世界的少女们的创造诗》！

主人公

克洛亚·巴提尔

为了向往中的新绿大地『麦塔法利卡』而加入了大钟堂骑士队的少年



年龄：18岁
身高：172cm
体重：58kg
喜好与重视：枪术、库库娜、杂烩汤
梦想：遗失了

作为故事的主人公，克洛亚从小就失去了双亲，但幸得 瑠 珈父母的照顾。由于对"理想乡麦塔法利卡的传说"的憧憬，在长大后加入了大钟堂骑士队，以大钟堂下位骑士的身分迁居到帕斯塔利亚（パスタリア）。令克洛亚生存下去的惟一支柱是作为妹妹一样存在的库库娜（ココナ）。



魔塔大陆2 响彻世界的少女们的创造诗		Banpresto	RPG
PS2	アルトネリコ2世界に响く少女たちの创造诗		日版
	2007年发售预定	1人	价格未定
	对应周边未定		对应玩家年龄：全年龄

修姆诺斯之诗"麦塔法利卡"

"理想乡麦塔法利卡的传说"是在麦塔·法鲁斯（メタ・ファルス）地方流传了很久的古老传说。传说中是这样讲述的：只要吟唱被称为"麦塔法利卡"的诗歌之后，绿色大地就会立刻覆盖整个世界。因此，这个传说成了人们生存下去的梦想和希望。本作中女主角之一克罗仙就是编织神奇诗歌"麦塔法利卡"的重要人物。



一发逆转！诗魔法的威力

作为战斗的焦点，诗魔法在本作中的作用大幅加强。在游戏中，担任前卫角色的主人公需要保护准备发动诗魔法的少女，使她们不受攻击，随后而来的，当然就是蓄力满点的诗魔法的深度攻击了。诗魔法也可以对担任前卫的主人公有治愈能力，这种相互辅助支援的系统看起来会很有趣，此外，强化的计量表也将暗示着本作的战斗将蕴含着更多的要素。



▲诗魔法的强化，主要体现在协力成为可能，本作中可以让两位女主人公同时加入诗魔法咏唱。

©GUST CO.,LTD.2007 ©BANPRESTO 2007

会咏唱魔诗的精神治疗师

被统治者掌管的帕斯塔利亚



帕斯塔利亚城是统治麦塔·法鲁斯世界的大钟堂的首都，这里亦是称为骑士的克洛亚所居住的城市。可以说，这里是整个麦塔·法鲁斯世界中最繁华的地区，不过，为了维持环境的平衡，并不是所有的居民都能随意出入这座城市，必须要得到名为“尼洛板”的通行证后才可以自由出入。





瑠珈·图鲁丽瓦丝

年龄：19岁
身高：157cm
三围：B78、W56、H78
喜好与重视：制作物品、金钱、油炸面包、西红柿果汁
讨厌的事：生的西红柿、青椒

“潜入精神治疗师”，其实就是以招待顾客到自己的精神世界再对其进行治疗服务的工作，这是诗魔法少女瑠珈的工作。在帕斯塔利亚，这种出卖精神的职业被视为等同于妓女的下贱行当，并遭到禁止，但由于瑠珈善于待人接物，所以其本人还是受到居民欢迎的。此外，同克洛亚一同长大的她也是被人们公认的克洛亚的女友。

交易都市·拉克夏克



在人工大地崩落之后，这里只剩下骨架，但所有的居民都依靠搭建在上面的简陋房屋艰难度日，女主角之一的瑠珈就工作在这样一座都市里。城市的交通主要靠飞空艇和四通八达的铁路，也正因为交通的便利，这里成为了世界交易中心。

麦塔·法鲁斯和它的居民

麦塔·法鲁斯是一个奇特的领域，在神的阻挠下，人们企图创造大地的梦想成为了泡影，因而只能在“大钟堂”的统治下苟且存活。不过，却有一支特殊的力量在这个世界中存在着，他们提倡同神作战，以便有机会再度创造大地。人与神的战斗就这样悄悄地展开了。



守护大地的诗魔法少女





诗魔法少女

“诗魔法少女”是指能够编织具有强大力量的“诗歌”的特别少女。在前作中，这个特殊的群体遭到了人们的利用，只是如同道具一般地存在，地位相当低下，不过相信她们在本作中将会起到重要的作用，诗魔法少女们的命运将会是怎样的呢？

克罗仙·莱蒂尔·帕斯塔莉埃

年龄：17岁
身高：165cm
三围：B91、W60、H88
喜好：水果威化饼、青蛙、丸子、企鹅等
讨厌的事：血腥的东西、恐怖的事物、甜腻的食物

克罗仙在麦塔·法鲁斯是被看做拥有“最尊贵的生命”的诗魔法少女。由于她的职责是编织大地，所以受到人们的爱戴，更重要的是，她的演说充满了热情和与神作战的论调。不过，据说她最大的心愿是开一间精品店（汗！）。

道具调和

在道具调和系统中，玩家可以组合出种类丰富的道具。前作中的调和工作是由主人公同诗魔法少女共同完成的，而本作中则要在此基础上加入商店的店长。不仅如此，在整个调和过程中，还会出现一些突发事件，这一切的一切都使得调和的过程变得更富有趣味性，由诗魔法少女来完成的“道具命名”也依然得以保留。



潜入

通过探索诗魔法少女的精神世界，可以有效提高与其本人的信赖，此外，也可以通过这个途径窥视少女不曾展现的另外一面。究竟你身边的异性伙伴是一个具有何种性格的人呢，只有在“潜入”之后才能得到结论。



◀不同于前作的冒险游戏形式，本作中的潜入需要在地图上得到“对话宝石”才能进行，在与女主人公的关系逐渐深入之后，潜入其精神层面便成为了可能。

文 胜负师 美编 NINA

次世代的更美丽的块魂登场

ビューティフル塊魂

かたまり だましい

美丽的块魂	NBGI	ACT
多机种 ビューティフル块魂		日版
发售日未定	人数未定	售价未定
对应机种为PS3、X360		对应玩家年龄：全年龄



主角 王子

来自外星球的小王子体内有着无穷的力量，对于父亲大人的无理要求毫无怨言的他总是不停地滚动被称之为"块"的圆球，收集各种各样的物体。在高画质下被窥视的王子显得有些紧张。

在地球身高约500米的宇宙之王



国王 陛下

身体可自由缩放的国王负责着守护宇宙安宁与秩序的伟大职责，但总因为马虎大意而造成一些"小"意外，每次闯祸之后收拾残局的都是他的子女们。他认为在地球上500米的身高对于自己来说是最舒适的，而高画质下自己也显得更加美丽。



身高只有5公分的外星王子

以纯粹简单的游戏目的、清新的画面风格以及独特的世界设定虏获世界各地玩家芳心的《块魂》又回来了！滚动的圆球将各种物品卷入其中，圆球也会越变越大，源自滚雪球的简单创意却让不同年龄层的男女玩家乐此不疲。这一次，《块魂》将正式登陆次世代平台，PS3与X360玩家都能领略《块魂》的游戏魅力，而"更加美丽"也是本次《块魂》所要展现的一大卖点。在接下来的内容里，我们除了会采访《美丽的块魂》的制作人，还将看到游戏的全新画面，耳听为虚，眼见为实，看看我们所熟悉的《块魂》是不是真的变美丽了。







无论是画面还是游戏方式都十分简洁

尽管是次世代的《块魂》，但画面中的各种景物依然保持着积木式的简约而充满童趣的风格，因此从画面的确很难一眼看出次世代的优势来，当然，解析度的提高让游戏中可以实现更多有趣的细节。至于游戏方式，依然是使用双摇杆来控制外星王子推动球体的用力方向，可以说是一分钟就能够上手的超简单操作。将各种物体包括生物甚至是人粘起来的简单规则有着妙趣横生的感受，经常会出现意想不到和忍俊不禁的场面。本作中会有系列直径最大的圆球出现，"块魂迷"们不妨期待一下。

制作人 森肋淳



1965年7月5日出生的森肋淳曾参与过PC-E和MD游戏的开发工作，是一位很有经验的制作人。最近则制作了PSP版的《我们的块魂》，因此这一次也理所当然地成为了《美丽的块魂》的制作人。

——为什么会给系列新作取名为"美丽的块魂"，究竟哪个部分变得特别美丽了？

森肋淳 ビューティフル(BEAUTIFUL)除了"美丽"之外，还有"完美出色"和"好棒"之类的涵义，而且对于来自外星的国王来说，在地球上的各种词语中他一定会比较喜欢"美丽"这个词吧，(笑)当然这么说有点牵强附会。至于美丽的部分，那主要还是画面。

——和过去的作品相比，新作的美丽程度大概是以往的几倍？乍看之下好像看不出来和前作的差异。

森肋淳 如果是用高清电视来看的话，画面是相当漂亮的，解析度是PS2版的4倍。不过"《块魂》系列"画面有一个相对固定的风格，所以我们除了将



一些原本看来比较粗糙的地方重新描绘之外，并没有破坏原有简单有趣的风格。因此，请大家不要以"真实的画面"为标准进行衡量，说不定会看不出来进化的程度，不过也可以说是"刻意不把真正变得非常美丽的部分拿出来当卖点"，算是一种含蓄的美学。(笑)

——好听的音乐是《块魂》的一大特色，这次应该也很值得期待吧？

森肋淳 这次的唱曲演唱阵容十分豪华，而且我们也特地请来了和以往完全不同的新成员，当然也有各位耳熟能详的名艺人参加表演。

——为什么会决定在两台主机上发售？还有没有其他机种的打算？

森肋淳 我们想让更多的玩家玩到《块魂》的新作，不过现在的主机价格昂贵，一般玩家只拥有一台主机，所以我们才决定在两台主机上推出。事实上，我们也想过在Wii、PC和NDS等主机上推出，我们一直希望能向不同的介面挑战。不过，Wii的控制器相当特殊，我们还没有想到解决的方案。

——那用X360操作的情况是怎样的？新作中有没有增加什么新动作？



森肋淳 X360手柄的类比摇杆是有点一上一下的，所以习惯于PS2手柄的玩家可能上手时会觉得有点别扭，会有种走不了直线的感觉。其实游戏中也不需要玩家总是一板一眼地走直线，多尝试一下就能习惯操作。新动作的话……应该是有的，在网络联线模式中我们准备了很多别开生面的内容，操作方式上也会有所增加。

——最后请对所有的"块迷"说两句话。

森肋淳 我们制作时特别注意要把突出本作是新作，希望在游戏中放入更多的新设计，不过我们也不会太刻意表现这些新要素，让新老玩家都可以很快接受本作。所以，即便是从未玩过《块魂》的玩家也请一定要试玩一下。

©2007 NBGI



ぼくのなつやすみ3® 北国篇 小さなボクの大草原

我的暑假3 北国篇 小男孩的大草原	SCEJ	AVG
PS3	ぼくのなつやすみ3　北国篇 小さなボクの大草原	日版
2007年7月5日	1人	5980日元
对应周边未定		对应玩家年龄：全年龄

童年的记忆是纯真和丰富多彩的，在美丽的大自然怀抱中渡过悠闲自在的暑假，这是多么的令人向往啊！以一个少年的视点来感受“我的暑假”，系列的最新作将在次世代主机PS3上隆重登场，本次故事展开的舞台是位于北海道的一个名叫“花诗”的小村子，随着主人公的身影来体验北方大草原的暑假生活，我们的故事即将开始！



文 雨滴　美编 菲菲

暑假玩什么？

每年保留的老项目

过暑假当然要痛痛快快地玩了，捕捉昆虫、钓鱼、游泳，这都是我的必修课，不过今年我要把它们玩出更多的花样来！

采集昆虫



北海道的昆虫种类还真不少呢，把它们一一抓来做成标本收藏，或者举行昆虫相扑比赛，这是我的拿手好戏。

钓鱼



钓鱼是一种需要耐心才能完成的活动，千万急躁冒进不得。今年的暑假，我有幸获得了“六轴”钓竿，很期待它的表现，鱼儿一定要快快上钩哦。

游泳



下河捕鱼要比钓鱼刺激多了，在水里，我还可以发现更多好东西，据说还有游泳大赛可以参加呢，而且这里还有水深超过五十米的湖，好期待啊！

“我”

“我”是一名在城市长大的小学四年级学生，由于妈妈即将分娩，所以前往位于北海道的小村庄“花诗”，住在经营奶酪产业的吉本叔叔家，在这里渡过自己愉快的暑假。



吉本叔叔

吉本叔叔，一个为人正直性格开朗的中年人，在我的假期生活中，叔叔教给了我很多知识，他是一个值得信赖的好人。

吉本婶婶

吉本婶婶，操持家务的好手，对数字尤为敏感，不要小看她哦，除了协助叔叔处理日常的奶酪业务之外，她还要照看自己的两个孩子，每天都十分忙碌。

阿绿

叔叔跟婶婶的大女儿，跟我一般大，从外表看来是一个普通的女孩子，其实她从小就开始协助父母管理奶酪业务，所以感觉很成熟，是一个小大人。

日向



叔叔跟婶婶的小女儿，还不到一周岁的小妹妹，目前刚刚学会站起来，呵呵。

吉本爷爷



自从叔叔开始主持家里的奶酪业务之后，爷爷就把主要的工作转向农业了，据说今年九月便是他的六十大寿。

将要进行的新花样

滑草



吉本叔叔家经营的牧场里有很多长满牧草的山坡，顺着山坡从高处一滑到底，既刺激又好玩，想不想试一试呢？

种野菜

从假期的第一天起就开始精心培育自己的野菜，虽然每天都要辛劳的重复浇水施肥的工作，但一想到能在假期即将结束的时候得到收获，就会感到莫名的兴奋。



跳皮筋

一边唱歌一边随着节拍跳皮筋，虽然这是女生专有的游戏，不过我也很想试一试，估计只要跟她们好好相处，就会让我加入她们的游戏吧。



创作俳句



既然是创作俳句，那自然要以北海道当地的景色为主题咯，如果适当加入描绘季节的词句，相信会一举获胜呢。

©Sony Computer Entertainment Icn.

这是一款皮克斯品质的游戏！



在PS3艰难的首发中，Insomniac公司起到了至关重要的推动作用，由他们开发的《抵抗：灭绝人类》是PS3首发的头号大作，也是目前为止PS3上销量最高的游戏。而在这款游戏之前，Insomniac早就通过《瑞奇与叮当》奠定了自己在业内的地位，今年秋季，他们开发的系列最新作《瑞奇与叮当 未来毁灭器》也将会成为PS3年末商战的重头戏。

美编 NINA

文 阳光成员 清国倾城

瑞奇与叮当 未来毁灭器

瑞奇与叮当 未来毁灭器	SCEA/Insomniac	ACT
PS3 Ratchet & Clank Future: Tools of Destruction		美版
2007年11月7日	1人	售价未定
对应周边未定		推荐玩家年龄：13岁以上



回归原点

在过去四年时间里，Insomniac公司已经推出了四部《瑞奇与叮当》，Insomniac也不可避免地遇上了创意枯竭的情况，前作《瑞奇：死锁》就因为风格变化太大而遭到恶评。现在Insomniac需要有一次真正的突破，PS3的出现就是让他们等待已久的时机。

Insomniac总裁Ted Price说："我们访问了很多玩家，听到最多的就是希望回归原点，而我们也有很多员工是这么想的。因此我们自然而然地开始探索《瑞奇与叮当》系列第一作的卖点。"在《瑞奇与叮当：未来毁灭器》中，战斗与平台动作部分的比例为3：2，而《死锁》的比例为4：1，因此本作更加注重探索、神奇的装备以及有趣的谜题，Insomniac将会再次展现他们的惊人想象力。

■游戏从未来化大都市"Kerchu City"市外的丛林地带开始。





时空大冒险



▲规模宏大的各种未来场景是本作的一大看点，制作人表示本作的场景可视距离远大于《灭绝人类》。

本作的故事发生在前作之后，新的大反派是来自过去世界的Tachyon，他是瑞奇的宿敌，从遥远的过去追踪瑞奇来到了现代。本作将会讲述瑞奇的起源之谜，并且让瑞奇和叮当展开横跨过去、现在和将来的神秘冒险。经典角色Qwark船长将会在本作中发挥重要作用，他在Tachyon手下担当卧底，向瑞奇与叮当提供线索。为了在剧情上不与之前推出的PSP版冲突，Insomniac在开发过程中与PSP版开发商High Impact Games紧密合作。

Insomniac Games, Inc. ©2004-2006



本作的几个关注要点

叮当归来！

可操作的叮当：在《瑞奇：死锁》中坐了一回冷板凳后，瑞奇的机器人伙伴叮当将会在本作中华丽地归来，在本作中他将会成为可操作角色，并且戏份大增，Insomniac表示，在本作中叮当将会“发现他的新力量”！

太空大战：正如Insomniac发布的设定图所示，《未来毁灭器》中将会有大魄力的太空大战，并且与之前的作品相比将会刺激壮观得多。

多人模式：前作中已经有多人对战模式，而本作预计将会有网络协作模式，不过Insomniac目前并未确认这一点。

Qwark船长：除了两位主角外，Qwark船长也是系列中的标志性角色，在本作中他将会再次惹来无穷的麻烦，同时为瑞奇与叮当揭开重要秘密。他也是除两位主角外系列作中惟一复归的重要角色。

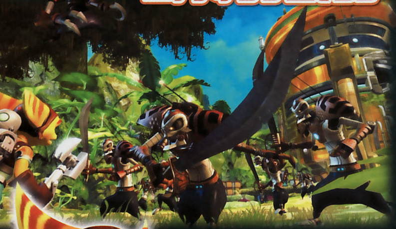
动物大战：在本作中，玩家将可以把敌人变成没用的动物，这将会是本作的一个重要战斗方式。



亦正亦邪！Qwark船长降临！

奇特的武器





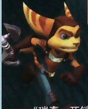
▲无论是光影效果还是人物建模，都完全达到了皮克斯动画电影的品质。并且人物动作和表情也同样生动有趣。



瑞奇

“《瑞奇与叮当》系列”最大的特点就是种类丰富、造型怪异的武器，本作的武器将会更加简单直观，但在功能上将会更奇特有趣。例如有一种武器叫“旋风发射器”，玩家可以倾斜PS3的六轴手柄让旋风朝着相应的方向前进，然后将途中的敌人卷入到旋风之中，同时又可以用左摇杆控制瑞奇前进。还有一种武器叫做“Groovitron”，这是一种“迪斯科炸弹”，被炸到的敌人将会跟着旋律起舞。

对应动作感应新玩法！



Insomniac的次世代技术

《瑞奇：死锁》发售几个月后，Insomniac就已经成立了一个15人小组进行《未来毁灭器》的先期研发工作，当时Insomniac的主力项目是《抵抗：灭绝人类》，因此《未来毁灭器》的小组主要进行概念设计，包括背景故事、新道具武器和游戏系统。而当《抵抗：灭绝人类》发售后，整个Insomniac都投入到《未来毁灭器》的开发工作。《未来毁灭器》的技术建立于《抵抗：灭绝人类》的基础之上，由于二者风格差别太大，因此Insomniac对游戏引擎进行了大幅修改。Insomniac的开发工具组在SCE的帮助下充分发挥了RSX和CELL处理器的性能，因此从技术上说，《未来毁灭器》将远高于《抵抗：灭绝人类》。

本作中关卡的规模将会是前作的两倍以上，与场景的互动性也将会更高。从之前公开的预告片来看，该作虽然完成度还不算太高，但已经可以维持每秒45帧的画面，制作人Brian Allgeier表示在画面清晰度和帧数上还有很大的改进空间。

以往的平台动作游戏对AI并不是很重视，而本作中敌人不仅会更聪明，而且会有丰富的情绪表现，根据实际情况他们将会有相应的面部表情。

▶巨大而古怪的机器人登场！要用什么样的方法将其干掉呢？





◀在设计上充满个性的敌人们仍然冒着一股“傻气”，但对于环境的反应将会更加真实有趣。





鬼泣4	Capcom	ACT
多机种 DEVIL MAY CRY 4		日版
预定 2007 年内发售	1人	售价未定
对应机种包括PS3/X360		推荐玩家年龄：未定

DEVIL MAY CRY 4

虽然《鬼泣4》离发售还有比较长的一段时间，不过Capcom并没有采取保守的宣传策略，几乎每周的星期五官方都会放出《鬼泣4》的最新图片甚至是影像。显然，Capcom希望《鬼泣4》能够经常出现在玩家视线中，不求每次都能给你带来爆炸性的感觉，但求混个眼熟，这样玩家就不至于将游戏淡忘。本次我们就将近几周来有关《鬼泣4》的最新消息进行一次汇总报道，其中必定有你感兴趣的内容。

Dante 但丁

文 ACE飞行员

美编 NINA

尼禄新技能公开

为什么要将但丁换成让我们还感到陌生的尼禄呢，制作人小林裕幸解释说这完全是因为但丁太强大了，这样会导致游戏失去挑战性。虽然这个解释听起来有点可笑，不过从这次公布的尼禄新技能来看，这位来自魔剑教团的年轻人同样是实力超群，值得期待。

蓄力射击 Charge Shot

同但丁一样，尼禄的左轮手枪"湛蓝蔷薇"(Blue Rose)同样可以进行蓄力射击，其威力足够将一些杂兵打飞。情报显示蓄力射击还可以与部分连续技相配合，比单独使用更为奏效。

地狱飞跃 Hell Bound

尼禄的恶魔右腕除了进行攻击之外，现在Capcom官方又公布了另外两大功能。如果在游戏中看到远处的道具就可以伸出恶魔右腕去取得。现在游戏中又增加了一个名为"格林握把"的白色球状物体。它可不是什么宝物，而是一个帮助尼禄进行飞速移动的道具。利用"格林握把"，只要尼禄伸出恶魔右腕就可以在两地之间进行纵情而又帅气的大跳跃。在《鬼泣》初代中但丁在特定地点进行大跳跃的英姿相信给许多玩家留下了美好的印象，而在《鬼泣4》中这种奔放的跳跃将会频繁上演。



■心有多远，我们就可以抓多远。

超能爆击 Exceed

尼禄手中的这把大剑"绯红皇后"(Red Queen)蕴藏着惊人的能量。"绯红皇后"的剑柄上有一个机关，如同汽车的油门一样。如果玩家在行走状态按住R2键就能利用蓄力效果将"绯红皇后"就变得通红。这时攻击就会带有火属性，并且招式也会产生相应的变化，不但攻击更加张狂，威力自然也提升不少。





◀▲游戏中会出现多种特效来表现挥动"绯红皇后"时的华丽画面。

为了直观地表现"超能爆击"的蓄力状况，尼禄的血槽左侧有一个Ex计量表，该计量表分为两个部分，其一就是上方的累计计量表，总共提供了3段蓄力显示。其二就是下方的计量表长度槽，用来表示发动"超能爆击"后的持续时间，相信这个时间可以通过后期升级来增加。

附录：Ex计量表



©CAPCOM CO.,LTD.ALL RIGHTS RESERVED.

大叔出击，鬼泣中的战斗机！




在FANS心中但丁永远是系列的第一主角，Capcom自然不会亏待我们当年的帅哥，如今年过40的大叔。在《鬼泣4》中不但可以使用但丁，而且还有但丁独立的剧情和战斗。由于3代中的多职业系统受到了好评，所以这次的《鬼泣4》依然保留并且强化了多职业系统，令人兴奋的是在游戏进行中玩家可以随意切换各种职业，这样可以令战斗更加千变万化。从公布的资料来看，但丁所有经典招式和武器都将被保留，很多招式都来自于3代的设定，在更强大硬件的支持下华丽度自然提升了不少。

◀但丁血槽上方的红字显示了现在所处的职业状态。



■大叔在新场景中与敌人切磋武艺。

新场景 新敌人 新感觉


■可以想像《鬼泣4》出现无双场面简直是轻轻松松。

现在已经判明《鬼泣4》将使用与《丧尸围城》、《失落的星球》同样的游戏引擎，所以在游戏的画面风格上与《丧尸围城》非常的类似。对于这个Capcom自主开发的高效游戏引擎可能部分玩家对画面表现并不十分满意。不过在这里要提醒玩家，由于这个引擎对众多特效表现得非常出色，所以实际游戏时肯定会比单一看游戏截图的感觉要好得多，而且官方声明游戏将会以每秒60帧速度运行。

冰雪的山丘

这是系列首次出现冰雪场景，整体感觉确实和《失落的星球》比较类似。这次Capcom不但公布了冰雪的山丘，并且还公布了矗立在其中的一座哥特式大教堂。没有了教堂场景怎么称得上《鬼泣》呢？真希望能够快点同但丁、尼禄一起进入教堂，看看里面的装修情况。


▲冰雪中的教堂，这个场景在《鬼泣4》最初概念预告片中就曾经出现过。

炎狱的霸者 彼列 Belial

这位曝光率颇高的BOSS相信已经被玩家所熟悉了。不过这次Capcom竟然向我们展示了对它的打法。别看它长得面目狰狞，浑身冒火，而且还有把比但丁还长的大剑，其实在普通难度下对付它并不困难。Capcom给我们演示了一段尼禄对彼列的战斗。要想给予这个身形巨大的BOSS来上致命一击就必须配合尼禄恶魔的右腕。当它浑身冒着火焰时，彼列的防御力与攻击力都处于最强状态，它还能发动火焰包围尼禄。好在彼列致命的弱点在它脸部，找机会高高跃起用剑朝其脸部砍上数刀后它身上的火焰就会消失，这时利用恶魔右腕抓住它的脸部，尼禄竟然可以将如此巨大的BOSS活活扯倒在地，这时就可以踩踊它了。在这个看似完全不同量级的战斗中，只要玩家掌握了打法这场战斗完全可以变成一次精彩的驯兽表演。不过Capcom还留了一手，在这次演示最后彼列发动一招核弹爆炸似的攻击，爆炸效果波及整个场景，看来对彼列的战斗还有下半场。

▼被攻击后的彼列没有了火焰缠身，抓住它脸部狠狠地往地面砸吧。





■同志们，奋力砍得它脸部抽筋吧。

操纵冰的恶魔 弗罗斯特 Frost

强敌再现！《鬼泣》初代中操纵冰的恶魔弗罗斯特这次又被请到了本作中。弗罗斯特作为当年魔帝入侵人类世界的爪牙往往是两只一组同时出现。由于它行动没有特定规律，这次还加入了突然隐身等特技，所以对玩家来说是一个非常棘手的敌人。

▼利用恶魔右腕，尼禄可以将弗罗斯特在空中甩上数圈。







◀战斗中，弗罗斯特会利用冰封给自己疗伤。每冰封一次，它就能完全回复体力。

此前相关报道 第一报 Tot.161 P18-P21 第二报 Tot.167 P46

新作短波

FIRST LOOK

汲取更丰富的游戏信息 开拓你的游戏视界

主持人语

老实说五月值得玩家期待的游戏并不多，除了以人设和声优作为最大卖点的《光明之风》外，转移平台的《最终幻想战略版 狮子战争》和《生化危机4 Wii版》则是希望在“新瓶装旧酒”中寻找突破的诚意之作。再过一个多月就又是大家万分期待的“暑假生活”了，游戏厂商自然也为广大的学生玩家准备了丰盛的游戏大餐，尤其是以“可爱”为主基调的游戏更是有倾巢出动之势，不知道各位玩家有没有被本期短波中的众多游戏所“萌”到呢？这个夏天，就让我们“将可爱进行到底吧”！

大众高尔夫5

视觉冲击力十足的休闲运动

PS3 SPG ■みんなの GOLF5 ■日版 ■SCEJ ■预定 2007 年 7 月 26 日



▲比赛开始前游戏允许玩家选择击球的方式，十分人性化的设定。

随着官方发布会的召开，众多玩家期待已久的“《大众高尔夫》系列”最新作的各种细节终于浮出水面，作为日本本土最具人气的运动类游戏，本作全新的游戏方式和利用PS3强大机能所表现出来的广阔场景绝对让人为之惊艳，相信这必定又会是一款带动PS3销量的强势作品。

全新游戏体验

本作引入了名为“本格SHOT”的击球方式，



按〇键进入击球阶段，屏幕上会有白色的光圈不断地缩小，同时球的外侧也会出现两圈特定的轨迹，只要玩家在两个轨迹之间按下〇键，时间把握得当的话就会打出相当漂亮的弧线，完成整个击球过程。官方还公布了一个“本格SHOT”的优点，那就是可以使击打后球的飞行距离延长，甚至在球距离洞口还有5米以内时，画面上还会替玩家预测出击球后的轨迹，可以毫不夸张地说，本作将“人性化”的设定发挥到了极致，力求真正能做到让任何玩家都能够乐在其中。

华丽的场景

据官方透露，本作中共有6个场地供玩家选择，而就目前所公布的3个场景实际游戏画面来看，游戏的画面已经达到了相当高的水平，相信与游戏轻松的音乐结合起来，绝对会让人不知不觉沉醉其中，难以自拔。 [文：晴天]

荒野兵器 交叉火力

S·RPG化的《WA》惊异登场！

PSP S·RPG ■WILD ARMS XF ■日版 ■MMV 预定 2007 年夏

人气RPG系列《荒野兵器》终于要出PSP版了！不过这次PSP版的玩法却是S·RPG，可谓系列史上破天荒的头一遭。游戏的主人公是一名金发美女，她率领着名为“空白画架”（ブランクイーゼル）的骑士团，为打倒控制艾莱希乌斯王国的元老院而奋斗。游戏目前的开发进度是70%，很快就能和我们见面了。让我们一起关注吧！



与PS2版的联动

早在PS2的5代刚出之时，便已经宣布将和PSP联动。现在详细的情况已经公布了！只要用一根USB线，就可以完成PSP与PS2的联动。玩家在PSP版中拿到重要道具“カモノハシ麦井”后，进入PS2的5代在毁された祭坛与お电波ゴブ对话，就可以开始联动了。

PSP版联动的奖励

入手道具的个数和素质上升。
报酬全部增加
特别事件发生

PS2版联动的奖励

解开6个隐藏BOSS的封印

[文：纱迦]

关键词解释

T-HEX 从4代开始系列就引入了六边形构成的战场，这被称为HEX。而本作的战场被称为T-HEX，从画面上可以看出这是一个由很多六边形组成的战场，形式和去年的《贝里克物语》比较接近。战场上有各种各样的地形，不同的兵种在不同的地形上移动范围也有不同。



▲六边形的战场就可以实现6人围攻。

DER 是DIRECT EVENT RE-PORT的简称，简单地说就是在每一关开始时，拉布莱娜会向玩家介绍战况。不过这份战况报告非常详细，不但有地形、配置、胜败条件这些简单要素，而且有相关事件、隐藏情况之类的提示。

RES 本作的战斗并不是回合制，而是以各角色的RES值来决定行动的顺序。RES可以理解为敏捷度，如果RES够高，出手的机会也会变多。在战场上会清楚地显示行动顺序，以便玩家调整战术。如果玩家方面连续行动的话，还会获得连锁奖励，攻击力也会大大提升，这也是5代中就有的系统了。



▲多姿多彩的オリジナル技能依然健在。

克拉莉沙 クラリッサ



本作的主人公，空白画架的领袖。性格开朗，最恨谎言。虽然经常陷入烦恼，但是具有战胜困难的韧性。

拉布莱娜 ラブライナ



过去是艾莱希乌斯王国的魔术师，非常博学，算得上是骑士团的军师。

FIRST LOOK

多卡邦王国

抛开友情 恶搞到底

PS2 ■ドカポンキングダム ■日版
TAB ■STING ■预定 2007 年内

虽然《大富翁》系列”作为桌面类游戏中最知名的品牌被众多玩家所牢记，但在日本游戏界能将此类游戏“恶搞”的精髓发挥到极致的游戏并不多见。现在为大家介绍的正是一款打着“史上最强破坏友情派对游戏”名号的全新作品，作为多年后PS版《怒之铁剑》的续作，本作不但保留了最让人称道的“战斗”和“人物升级”系统，更加丰富的突发事件和新增的换装要素绝对会让其成为PS2上不可多得的“众乐乐”游戏。


■本作可爱的画风也能吸引到不少女性玩家。

三大基础职业

和前作一开始就可以挑选个性角色不同的是，本作只有战士、魔法师、盗贼这三种职业，而且每个职业的初始造型都是一样的，不过大家绝对不要因此而感到失望，因为游戏中可以通过各种方式拿到造型各异的服装来打扮自己，甚至在执行惩罚时还能强制让好友变成相当猥琐的造型。


魔法师
杀伤力十足的破坏型职业，身体相当脆弱。


神秘的专属特技

战斗前同样是以猜硬币的方式决定“攻守的先后顺序”，并且从图片上显示的来看，新加入的SP数值应该是“技能点”的含义，不知道每种职业在战斗中的特技都有什么效果呢？


海量事件收录

为了增强游戏的趣味性，在闲置的地点不但可以和敌人进行战斗，某些时候不经意出现的突发事件绝对会让我们的冒险更加精彩，不知道本作会不会还存在“将灵魂出卖给恶魔”的逆转事件呢？

[文：晴天]

魔法工厂2

不开牧场开工厂！

NDS ■Rune Factory 2 ■日版
SLG ■MMV ■发售日未定

去年夏天于NDS上推出的《新牧场物语 魔法工厂》着实令系列的忠实拥护者吓了一跳，因为游戏的玩法与其说是SLG，倒不如说是A·RPG。不过游戏最后的销量还算差强人意，这也激励着厂商早早放出了续作的消息。续作的玩法自然沿袭自一代，不过令人惊奇的是标题中看不到“牧场物语”4个字。看来厂商是准备将其打造成另外一个系列了。

沿袭《牧场物语》的要素

尽管是一个全新的系列，不过游戏中依然有很多《牧场物语》的影子，包括种植农作物、家、节日、交流等等。这些基本要素既然存在，那么游戏就依然会对“牧场迷”产生吸引力。当然最重要的结婚系统也被保留了下来，本作同样有着许许多多性格各异的新娘候补，本次只公布了女一号玛娜。

大幅进化的独有系统

一代的迷宫探索和怪物捕获系统是游戏的最大特色，也是游戏与之前系列作品的最大不同。本作会在这方面进行进一步的加强，可惜目前官方公布的情报不多，值得期待的只有利用素材来合成武器的要素。不过跳出《牧场物语》的桎梏之后，游戏设计者就有了更大的发挥空间，相信是不会让人失望的。


◀季节依然是左右游戏进程的要素。

方便快捷的操作方式

本作的画面下方会显示3个小图标，这3个小图标是用来切换装备画面的，在游戏中被称为触摸口袋系统。在城镇或迷宫中，只要用触控笔点击对应的图标，就可以迅速切换到对应的画面，省去了玩家按键的麻烦，也使得游戏进行更加流畅。



玛娜

本作的女一号，视男主人公为兄长的女孩。玛娜的性格开朗，与身边的人关系融洽，在村庄中有着很高的人气。遇到男主人公之后便将他当成最信赖的人。

[文：纱迦]

飞驰竞速2

标志性赛车游戏飞驰而来


■连路肩都制作得非常到位，专业就是这样铸就的。

X360 ■Forza Motorsport 2 ■美版
RAC ■Microsoft ■预定 2007 年 5 月 29 日

《飞驰竞速2》是微软为X360主机精心打造的赛车游戏大作，游戏即将于5月正式全球发售，以拟真的驾驶感觉与车辆改装为主题，广泛提供全球各大车厂的众多名车、真实与虚构的众多赛道、以及单机与丰富的LIVE模式，游戏继承前作的风格，并通过X360强大的主机性能大幅强化物理运算与绘图能力，提供每秒360次的物理仿真，并以支持720p高分辨率与每秒60帧的画面表现，并支持X360专用无线力回馈方向盘，完整呈现驾驶、车辆与路况之间的细微互动关系。

在游戏中露面的车型涵盖1992至2006年共35个型号，相较于前作，在各方面都有大幅的提升，除了更细致美观的高解析度画面之外，游戏中的车辆模拟运算也提升为每秒360次，是画面更新速度的6倍，不论是悬吊、胎压、胎温，乃至于碰撞所造成的损坏与零件的掉落等，都精确地加以模拟，因此能更逼真的重现现实车辆的反应。除了提供了丰富的单机模式和网络模式，著名的职业模式和改装模式依旧会出现在本作中，众多的游戏模式也是该作的一大亮点，在最大程度上保证了游戏的耐玩度。

《飞驰竞速2》收录了多达310款著名车辆，以及47条真实与虚构赛道，并以物理仿真技术为基础，提供高自由度的车辆调教、改装与涂装。玩家可以使用充满个人风格的改装爱车，连上Xbox LIVE与全球玩家对战、赚取奖金、或者是进行车辆的自由买卖。

对于中国玩家来说，本作将和前作一样发售繁体中文版本，目前制作小组透露将会于Xbox LIVE上放出的试玩版本，各位赛车迷们将可以提前领略《飞驰竞速2》的风采。

[文：ACE飞行员]


■菜单界面非常的简约，一点不花哨。


▲车内视点异常的开阔，远处的景色分外清晰，爽啊。

耶利哥

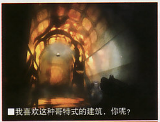
超能力士兵大战变态怪物

多机种 FPS ■Jericho ■Codemasters ■美版 ■预定 2007 年第 3 季度

■对应机种为 X360/PS3


■相信女忍者是游戏中玩家最难忘的一位角色吧。

这次重口味玩家有福了，因为由小说家Clive Barker 撰写剧本并参与指导的恐怖FPS《耶利哥》又公布了最新情报。可能对于许多善良的玩家来说，当第一眼看到这些暴露着牙床，满身血淋淋的怪物时就会想呕吐，不过游戏所要表现的并不仅限于此。在《耶利哥》中玩家将扮演超能力特种小队耶利哥前往人类发展史上各个著名时期，他们的目的并不是搞什么考古，而是去将妄图改写人类历史的那位传说中诞生于亚当、夏娃之前的怪胎人类祖先给打回他的极乐世界。


■我喜欢这种哥特式的建筑，你呢？


■游戏号称也有观赏性极强的QTE系统，My Holy God!

西班牙游戏开发商Mercury Steam(水星蒸汽）在游戏中完美地再现了Clive Barker脑中设想的一切。超能战队耶利哥中共有6名成员，每个人都不是正常人，各个身怀绝技。游戏将6人又分成了Alpha和Omega两个分队，玩家以幽灵附体的方式可以任意在队员中进行切换，合理利用每个队员的特长能够让玩家享受到无比的优越感。现在厂商公布一批令人振奋的超能力，比如有的队员能够让子弹转弯射击；有的队员可以用意念将自己和敌人全部浮空后任意屠杀；有的还可以控制敌人把它们当炮灰来使唤……开发商表示：《耶利哥》将带玩家来到十字军东征、二战、罗马战争等时代，现在公开的情报仅仅是游戏的极少一部分。

最后要告诉大家的是《耶利哥》现在还没有网络对战模式，并且开发商还疯狂地表示他们专注的是单机版的设计。 [文：ACE 飞行员]

救世魔神

当北欧神话披上科幻的铠甲

X360 A・RPG ■Too Human ■Silicon Knights ■美版 ■预定 2007 年第 3 季度

可能许多玩家开始熟悉硅骑士是从NGC 版《潜龙谍影 孪蛇》开始的，不过那只是毫无乐趣的重复劳动。而这次硅骑士依据北欧神话打造的X360 大作《救世魔神》那就是大手笔了，为我们讲述的是一个人、神、机器鸿篇巨制，剧情之庞大，人物关系之错综复杂绝对超越了玩家的想象。不过制作人表示一定会让玩家拍案叫绝。


■本作主角名叫博德，与之前公布主角造型相比，人物的面部变化很大，看来更加庄严。

本作虽然包含了大量的动作成分，但游戏构架中的RPG要素同样占据了相当大的比重。我们现在可以认为它是一款拥有更庞大系统的《梦幻之星》。游戏中有单人任务，但制作公司更希望让玩家玩起来随意些，所以其他玩家可以随时加入或者离开游戏。随着战斗的进行玩家可在动作招式、武器、外观等获得多方面的成长。可提供升级的项目之庞大，制作人用了难以计算来形容。虽然我们已经不会被这种貌似惊人的排列组合装备数据说蒙蔽，但根据资料显示《救世魔神》确实拥有惊人的数据量。游戏拥有一个庞大而且相当开放的世界，玩家的自由度自然是没得说。如今官方已经公布了5种职业，包括指挥官、魔战士、生化工程师等等。游戏推出后还将借助 Xbox LIVE 完善游戏各项内容。

为了表现出优质的战斗效果，《救世魔神》作出了一再的调整，现在看起来的效果比去年E3上要来得顺眼得多，不过非要指望在游戏中寻找能和世界顶尖动作游戏如《忍龙》、《鬼泣》相抗衡的感觉，我看还是差一大截。毕竟随着游戏越来越多的系统被公布，本作并非一款完全靠 ACT 来吃饭的游戏。 [文：ACE 飞行员]


■游戏将会自动调整视角，以表现电影般的感觉。不过感觉镜头拉得太远了点。


▶游戏中通往其他世界的大门——生命之树。

魔法学园MA

关键词就是萌



PS2 S・RPG ■まじしゃんず・あかでみい ■STING ■日版 ■预定 2007 年 6 月 7 日

本作由日本人气小说家榊一郎的轻小说系列《魔法学园MA》改编而成，原作的故事发生在一个隐藏于现代社会的魔法学园之中，平庸到死的男主角羽濑川拓人在一次召唤实习中，人品爆发召唤出了一个魔力值十万以上，神格五千，属性不明的神秘兽耳美少女，从此魔法学园、神界和魔界陷入了一场大骚乱之中。

游戏初期迷宫公开



▲公布的迷宫画面，可爱的画面对喜欢此类风格的玩家可谓是一击必杀吧。

在游戏开始后主人公一行进入了迷宫仓库，在进入到最深处后，失去了记忆的欣克拉维亚和雅将会作为敌人登场，向拓人等人发起攻击！将魔法阵破坏之后她们终于恢复了记忆，谁知道之前到底发生了什么事？

合成可爱的道具吧


▲可爱的图标，不愧是以萌为卖点的游戏啊。

在据点可以进行道具合成，只要把握好合成的法则，就可以做出各种强大的道具，让游戏进程变得更加轻松有趣，一定要好好利用哟。本作有超过500种的道具出现，进行多次合成还可以让道具带有特殊的能力，这一定能消磨大量的游戏时间吧。 [文：玛娜]

可以成为同伴的萌之精灵



支援系："攻击支援"、"防御支援"，这就是拥有各种支援能力的萌之精灵。

回复系：魔法攻击力很高的火属性萌之精灵，拥有回复系的特殊能力。

魔法系：HP很高的火属性萌之精灵，可以使用解除状态异常的魔法。

川之垂钓 树荫谷的流水之歌

在大自然中享受悠然自得的垂钓



NDS ■川のぬし釣り こもれびの谷せせらぎの詩
RPG ■日版 ■MMV
预定 2007 年 6 月 28 日

拥有17年历史的"《川之垂钓》系列"最新作终于在NDS上登场了，本作的主人公千里是一个喜欢钓鱼的少年，他和自己的妹妹生活在树荫山中。树荫山是一个奇妙而不可思议的世界，不但环境优美，而且在这里生活着许多心地善良的妖怪……

但是有一天，妹妹突然得了奇怪的病，一睡不醒，为了治愈可爱的妹妹，千里和妖怪同伴们踏上了寻找特效药的垂钓之路。

快乐的大冒险

在树荫山中居住着很多个性各异的妖怪，它们都是在日本民间传说中广为流传的妖怪，在本作中妖怪们非常可爱善良，将给主人公提供很多的帮助，除了基本的情报之外，更会跟随着主人公东奔西跑，并利用自己的妖力一效犬马之劳，有没有桃太郎的感觉呢？

丰富的消遣



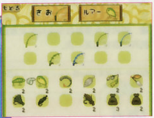
在钓鱼之外的休息时光，还有各种有趣的事情等着玩家去尝试，我们可以捕虫、采花，而这些收集到的昆虫、花朵和鱼都会被记录到图鉴上以便随时查看。

◀树干上停着的蜻蜓，看起来很平凡的花，这些都是可以采集收藏起来的。

关键当然还是钓鱼

在本作中，有超过100种的鱼登场，保证满足玩家的收集欲望，同时也有各种钓具和鱼饵可以选择，更换钓具和鱼饵会使钓鱼的结果产生巨大变化，如果想成为优秀的钓手，钓到传说中的大鱼，就要勇于尝试各种钓具和鱼饵哦。





▲钓竿和鱼饵可以自由组合的，组合恰当的话，就可以钓到大鱼。

◀选择了钓竿和鱼饵之后，就可以开始钓鱼了。

[文：玛娜]

两位强力的妖怪伙伴

旅行中加入的两位拥有特殊能力的妖怪。最初它们都很弱小，但是会随着游戏的进行而变得强大起来，不要小看它们，它们可是能帮上很大的忙哦。



狸猫

拥有可以搬动巨大岩石的力量。



九尾狐

老实的女孩子，可以回复体力。

魔法故事 图书馆的财宝

用心中的彩虹净化人们的心灵



■究竟前方出现了什么呢？鼓起勇气面对吧！

PS2 ■まほろば Stories -Library of Fortune-
S・RPG ■日版 ■Deeper
预定 2007 年 7 月 26 日

Story

在某年暑假，当4名少女翻开一本神秘的童话书时，名为伊多（イド）的未知生物打破了她们原本平静的校园生活，在将图书馆作为活动的巢穴之后，它们甚至还企图操纵人们的内心，让整个世界陷入无尽的争斗当中。最后在图书馆馆长的指引下，4名少女开始利用手中拥有神秘力量的"羽毛笔"修复由于负面感情而遭到破坏的童话书，在前方等待着她们的将是怎样的冒险呢？

性能多彩的换装

由于是贴近童话故事的游戏，所以各种时尚、可爱的服装都会在游戏中出现，但大家可不要以为它们只是起到增加防御力的作用，某些服装能够增强"墨水"的效果，有些则能防御某种特定的异常状态。



◀角色的头发还会根据服装的不同而发生变化，这无疑又满足了很多玩家的"恶趣味"……

简单爽快的战斗

游戏战斗中的操作十分简单，当轮到角色行动后使用左摇杆移动，之后再按下○键就可以完成整个攻击过程。下面就让我们看看实际战斗画面中的两个比较重要的参数吧。



时间槽

进入战斗后我方角色的头像会依次出现在行动条上，最先到达右方的角色进入行动阶段，由于看不到敌人的行动顺序，所以摸清敌人的攻击规律才能最大程度地抑制无谓的消耗。

行动槽

无论是移动、攻击还是使用道具都会减少行动槽，当其为0后就只能"待机"等待下一次行动的机会。进攻敌人时可以有节奏的按键发动连锁攻击，甚至在敌人攻击到自己的瞬间按键还能进行格挡。



斯兹

知名歌手配音的人气角色

声优 坂本真绫

喜欢自己创作，梦想成为小说插画家，由于缺乏主见，通常都遵照同伴的想法一起行动。

[文：晴天]

GOLDEN EYE CROSS REVIEW

黄金眼

最近发售游戏的多视角评价

黄金珍藏 ×0　热血推荐 ×1

栏目主持 ACE飞行员

恕我才疏学浅直到前几天才搞清楚《最终幻想XII 亡灵之翼》居然是一款RTS游戏，在下不得不对SE大胆创新的精神表示钦佩。不过由于多年前已经被《星际争霸》的战略思路所毒害，所以对于这款RTS始终无法取得认同。时下正是游戏的淡季，过去每到5月都还有E3游戏展给我带来诸多刺激，而如今随着E3规模的缩小以及开办时间的推迟，导致接下来的1个多月变成了玩家相当难熬的时期。对于这段时期我采取的办法就是挖掘一下老游戏，准备再把《Black》好好玩一下。

女神异闻录PERSONA 3 FES



画面　有些对不住PS2的机能
音效　女神系列的音乐总是很棒的
系统　恋爱育成+走迷宫

总分 24

■为角色们（女性）换上每一款服装！

火云

游戏的音乐依然出色，重新混音的片头颇有些听头。花大力气宣传的Aegis篇并没有想像中那么精彩，除了迷宫还是迷宫，显然是为系列FANS预备的。**相比之下本篇的改变倒让人惊喜，换装的加入、新的事件、新的仲魔、新的任务等都值得老玩家次拿起手柄再将游戏通关一次。**

晴天

作为“《女神转生》系列”的分支作品，强大的声优阵容也是该系列的一大卖点。本次推出的资料片在原来正篇的基础上增加了超过30小时游戏时间的“后日谈”，再加上换装和全新的PERSONA，内容可谓相当充实，即便是没有玩过前作的玩家也能体验到包括前作在内的所有内容。

邪魔天使

作为一款资料片性质的游戏，本作是非常有诚意的，**本篇中追加了许多新情节以及人气角色艾琪丝的剧情让FANS兴奋不已；**新增的23个PERSONA的合体让游戏更加完美。除此之外，合体剑系统、新的任务、HARD难度以及让玩家期待已久的“后日谈”更是丰富、补完了整个游戏。

■DVD-ROM■Atlus■ペルソナ3 フェス■RPG■2007年4月19日■1人■无对应周边■78KB

最终幻想XII 亡灵之翼



画面　NDS尽力了
音效　居然还不错
系统　好在不是很难

总分 22

■其实这个游戏还不是一个“雷”。

邪魔天使

游戏方式虽然改成了即时战略，但玩起来却并没有什么不习惯的，**由于游戏难度适中、易上手，所以在玩起来还是比较放松的。**主流程除了少数关卡外大都比较简单，能够让你很轻松地进行游戏。游戏的战略性略有些不足，一般采用群殴战术就能通关。而剧情方面比较平淡，并没太大起伏。

纱迦

简单的说就是一款即时战略游戏，除了操作略感不便之外，系统方面中规中矩。游戏的难度很低，再加上打不过还能RETRY，导致玩家不用钻研系统就可以轻松通关。隐藏要素还算丰富，召唤兽的引入也算体现了系列的传统。**不过对于期待正传后续故事的人来说难免会有些失望。**

雨滴

天哪，《FF》怎么会变成这个样子，**即时战略与系列风格总觉得有些格格不入，而AI也很傻，战术就一个字——围，**时间长了很容易让你麻木性地机械劳动。但系统方面感觉却很不错，采集、合成、任务，虽然都是一些老掉牙的东西，在游戏中却达到了很好地平衡，还显得很精致。

■卡片■Square Enix■ファイナルファンタジーXII レヴァナント・ウィンド■RPG■2007年4月26日■1人■无对应周边■自带记忆功能

雷曼 疯兔危机



画面　没觉得比Wii强多少
音效　和Wii版一样
系统　没了感应操作乐趣打了对折

总分 21

■一款投入感稍稍降低的高素质移植作品

胜负师

如果没有体验过Wii版《疯兔》，我会觉得X360版还是挺有意思的。但是传统操作让原本另类和疯狂的感觉降了大半，即便增换了几个小游戏，也没有太多的新意可言。游戏的成就如意料的那样拿起来不太容易，**最不能忍受的是漫长的读盘时间，对于短小精悍的小游戏集合来说真是要命。**

多边形

虽然没有了Wii版所独有的操作体验，但针对X360修改了部分游戏内容，这样的做法也属于可理解范围，X360版的画面较Wii版的强化程度不大，但X360版特有的成就达成设定使得这款大众娱乐型游戏耐玩度大大增加。**总得来说，如果没有接触过Wii版，那么这款X360上的移植作品还是可以让人满意的。**

纱迦

疯兔依然是那么的猥琐和恶心，所谓的多人同乐也要有点年纪的玩家才行。**游戏内容与Wii版略有不同，再就是操作方式回归传统，外加画面有所进步而已。**虽然体验不到Wii版的独特操作方式，不过单从游戏角度来说的话，部分游戏用传统操作方式反而更容易取得高分。不过成就比较难拿。

■DVD■Ubisoft■Rayman Raving Rabbids■ETC■2007年4月1日■1～4人■无对应周边■硬盘记忆

纵情狂奔



画面　不算流畅，但总体尚可
音效　各类极限运动的标准配乐
系统　优势是暂无同类游戏

总分 20

■不怎么成功的全新游戏类型

ACE飞行员

居然可以把这项越来越时髦的运动做成游戏，冲这点就已经是一个创举了。**不过PSP的按键并不能承载太多连贯复杂的操作，这样导致游戏玩起来非常的吃力，**游戏关卡甚至需要花费数小时来熟悉。游戏虽然关卡不多，但允许玩家发挥自己的想像力创造新路线，这使得游戏耐玩度增加了不少。

Gouki

在街头很拉风地攀爬跳跃而又不用担心受伤，的确是一件很爽的事情。游戏设计了很详细的教程，基本上可以满足对“FREE RUNNING运动”一无所知的人的要求——其实只要玩起来有感觉就行了，**相信没人会指望自己身手如波斯王子，但在这款游戏中小小地扮演一把动作神经超人也是个不错的选择。**

多边形

终于有机会实现自己扮演运动超人的梦想了，但这个梦想在游戏中实现起来还比较吃力。由于是全新的游戏类型，而且系统比较复杂、按键要求又比较高，所以需要时间去适应，**经常是失败给人的挫折感比游戏乐趣更多一些。**达到一定分数会有电影观看，但愿有一天游戏能进化到如同电影中那样流畅。

■UMD■Eidos Interactive /Core Design Ltd. ■Free Running■SPG■2007年4月5日■1～4人■无对应周边■自带记忆功能





DJ MAX 携带版 2		Pentavision	MUG
PSP	DJ MAX Portable 2		韩版
	2007 年 3 月 30 日	1～2 人	49.99 美元
	无对应周边		对应玩家年龄：12 岁以上

黄金眼评分 **26** 满分 30

任何音乐发烧友的PSP盘仓里都应当常备一张《DJMAX》——直到系列的下一作推出为止。

Your Own MIRACLE

不可否认，《DJMAX P2》在编辑部卷起了一阵小小的飓风，不但连续两周入选“编辑部流行游戏”，就连许多平时不怎么碰游戏的MM也会乐在其中，可说是继《太鼓之达人》后编辑部内最火的音乐游戏，其时尚的设计风格固然是吸引人的成功要素之一，而众多悦耳的经典曲目亦功不可没。



早在去年秋天，《DJMAX P2》的消息就开始陆陆续续地公布，而且就当时的资料看来，游戏的完成度已经非常之高，明显是为了商业策略(配合PC网络版的更新)而故意拖延至2007年3月底才发售的，让人心痒难熬，不过游戏整体看来只是更换了一些新曲目而已，并无太多亮点。然而直到游戏发售前夕，Pentavision公司才将本作中的新系统“FEVER”公诸于众，这一革命性的变化可说是使游戏原本“1.5版”的尴尬地位直接进化成了名副其实的革新续作，相比之下，新增的“5键系统”、“初代联动”与“商店模式”简直显得微不足道了。

游戏真正入手后，我们才惊喜地发现本作的变化并不仅是停留在系统的革新上，那些细微处点点滴滴的变化无不表现出Pentavision的诚意：有韩、日、英三种语言可供选择(再也不用对着韩语菜单郁闷了)，可自行调节游戏难度(影响HP扣除量及按键准确率)，面板背景变为半透明效果(后面被挡住的部分画面也能看到了，当然你也可以直接将画面调成4：3，长串音符会连续增加连击数(以前只算一次连击)，等待游戏开始时LOADING画面会不断变化……《DJMAX P2》中改进的一切都让人觉得如此恰当，如此体贴，如果你是一位前作的忠实FAN，那么你简直找不到丝毫拒绝本作的理由，仅是片头曲《Your Own MIRACLE》便足以带你纵情潜入音乐的海洋。

Ladymade Star

坦白地说，游戏时间越长，你越会觉得这款音乐游戏像是一个不折不扣的RPG：系统会根据你在每首歌中的表现给你经验点数与金钱，经验值累积到一定程度后即可升级，许多隐藏要素只有等级够高才能开启，同时你还可以穿上各种“装备”——增加各种能力的面板、音符、头像，而这些东西都不是免费的，你要用金钱购买才能使用。所有环节就这样组成了一个初级的RPG经济体系，简单明了，如此能从音乐游戏中体验到RPG乐趣的例子还真是不多见，《DJMAX P2》可说是做了一个典范。

前作的“俱乐部模式”在本作中变成了难度激增的“极限模式”，也称“任务模式”，这个模式可说是专供高手挑战的难关集合，当你自觉在普通的关卡模式下处处NB，4、5、6、8键各种难度皆可横行天下时，大可来这里试试挑战一下极限——后面的地震、隐身、烟雾等BT的特殊干扰效果就不用说了，相信单是将准确率保持在9×%之类的任务便足以让人头大。这时你一定会痛苦地发现，譬如《Brain Storm》之类原先只需撑到过关即可的疯狂歌曲如今居然变成了几乎要全部100%地准确命中，这将是多么恐怖的一件事情。记住，玩到手指抽筋只是敲开这个模式的入门砖，在这里迎接你的即将是炼狱的洗礼。

紧张的演奏并不是游戏的全部，在“MVediton”模式下，你大可尽情欣赏收集到的全部歌曲MV，这些同时也正是游戏的魅力要素之一，《DJMAX P2》中的许多MV都是精心设计的小故事，让你即使不玩游戏也能体会到或轻松或激昂的氛围——这些往往是你在紧张游戏时难以注意到的。譬如以一对双胞胎偶像明星为主角的《Ladymade Star》，相信你只有在“MV模式”下才能体会到她们在共同分享成就的同时也偶尔碰到共同分享“男朋友”的小小尴尬心情。

A Lie

当然，《DJMAX P2》尚不能称为尽善尽美，虽然游戏本身比较容易上手，但游戏中的要点解说却几乎为0，许多技能仅有名称而没有说明，搞得游戏刚发售时许多玩家们在网上怨声载道，这种忽视新手玩家的例子还有很多，相信许多人第一次遇到从屏幕上方落下的七彩光柱时都一时手足无措了吧？(其实这时只需拨动摇杆就可以了)

作为本作新增的要素之一，“商店系统”目前的评价贬多于褒，虽然这个看似“自由采购”的系统在表面上给玩家带来了更多的便利，然而少得可怜的“薪水”与贵得要死的商品则严重制约了玩家的选择权，通常情况下玩家要演奏几十首曲目才能买到一件自己心仪的道具，这种耐心并不是人人都有的。而且，商店中的商品不是一开始就全部上架，而是根据玩家的表现陆续出现，这又在无形中逼着玩家在游戏初期花一些冤枉钱添购装备，让本就入不敷出的经济状况愈加雪上加霜。相比之下，其实还是前代所见即所得的“成就收集制”更体贴一些。

此外，忍不住要谴责一下游戏发售前的官方预告：“本作共有150余种DISC”。当时所有玩家都以为游戏中将有150多首曲子，结果实际拿到游戏后才发现原来这“150”是把同一首歌的“HARD版”及“MX版”累计相加后得出的数字，游戏中实际登场的全部歌曲只有60余种(还有几首是前作经典歌曲的混音版)……有趣的是，当玩家进入游戏后在自由模式下见到的第一首歌则是《A Lie》。呵呵，a lie，还真是贴切。

Another DAY

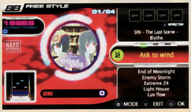
最后，基于游戏之外，想谈谈和本作相关的一些其他事情。

《DJMAX P2》在游戏中设置了一个“COLLECTION”模式，在这个模式下，玩家可以将自己取得的最高分转换成四组7位的密码，然后登录官网(www.djmax.co.kr)输入，便可参与这款游戏的世界排名，可说是一个极具竞争性的设定。然而，不久前有部分中国玩家利用黑客工具成功破译了这些密码，继而将榜单的前几页统统用天文数字般的高分“刷”了一遍，而韩方的应对方式也很过激：将排行榜中所有的中国ID删除，并且禁止中国IP输入密码。整件事情在中国玩家中引起了轩然大波，许多玩家甚至联名发起了抗议书，然而现在拥有中国IP的网民甚至连登录官网也做不到了，截至发稿时为止事态尚未出现转机。诚然，那些无耻地利用作弊软件取得高排名的玩家其素质固然令人不齿，但韩方这种一棍子打死的做法是不是也有些太欠考虑了呢？一个清新有序的网络环境应该建立在双方的信任和尊重上，单方面的投机取巧与高压独裁都是错误且愚蠢的。


▲游戏的片头动画有推广3G手机的嫌疑。(笑)



▲FEVER状态下连击数将以几何级数递增。



▲与前作联动也是本作的乐趣之一。



▲游戏中的所有精美图片均可设为PSP壁纸。

黄金珍藏

战神II

REVIEW BY 胜负师 游戏时间 40小时以上



战神II	SCEA	ACT
PS2 GOD OF WAR Ⅱ		美版
2007年3月13日	1人	49.99美元
对应16：9、480p		对应玩家年龄：17岁以上

黄金眼评分 **30** 满分30

在缔造UCG史上又一个满分游戏时，我不否认自己是这一结果中三分之一的冲动因素。

我从办公桌上苏醒时已是凌晨两点，伸了伸发麻的右臂，抹了抹桌上的口水，再看看名为"GOW II REVIEW"的文本，怎么还是个"白板"？完了，这个当口写《战神Ⅱ》的评论还真是个苦差事，我为什么会接下来呢？在攻略、研究、故事梗概、影像点评与剧情、神话考证、同类游戏比拼……这历时两个月的大型系列活动一举铺下了近十万字，再加上这么一篇评论算是总结陈词，还是狗尾续貂？不管怎么样，在这短短两千余字中，我还是想把我想说的，还有我想说的但别人已经说了的内容都整理和补完一下。如果本文与您所熟悉的REVIEW有出入，敬请见谅！

如何才能超越一款被许多人认定为是史上最伟大的动作游戏？对于《战神Ⅱ》来说，非得拿出真正爆炸性的内容，就像在一辆坦克顶上安装一吨炸药，足已震撼所有人。

■GamePro编辑"长毛罪犯"

对于《战神Ⅱ》的期待，可能是很多玩家和游戏媒体从2月到3月做得最多的事儿。无论是网上一波接一波的询问帖，还是ACE飞行员在游戏发售前两天，玩通二三流"战神Like"游戏——《恶灵骑士》的望梅止渴之举，都让人明白，奎托斯就要回来了！这种让所有动作游戏玩家躁动与兴奋的感觉，恐怕不是每一个口口声声被称之为"大作、神作、巨作"的游戏所能给予的，SONY铺天盖地的宣传算是起了作用。当然，这种期待对于《战神Ⅱ》来说其实是一种巨大的压力，好在游戏最终的表现超出了很多人的期望，那不是一吨TNT，而是一颗核弹。

游戏画面的华丽与灿烂让我不止一次地在玩游戏时向下张望，确认桌底的那台游戏机是PS2而不是PS3。从第一次与飞马亲密接触，到最后与泰坦一族依依惜别，我从来怀疑自己身处众神的领地。

■Gamespy编辑 加布·格拉茨

我敢说你从未见识过《战神Ⅱ》这样的游戏，其中一些宏伟广阔的场景已经巨大到畸形的地步，这让我们以前在PS2上的所见所闻都成了侏儒。

■IGN编辑 克里斯·罗帕

在此之前，我想大多数人都不知道SCEA有如此强悍的美工。原画设计的华丽与厚重几乎就是把很多人对于希腊神话的理解具象化实体化，而3D建模对于细节的注重也让PS2玩家超值感受了一把近乎次世代的画面水准，神圣的交响乐与合唱也总是适时响起，为你的投入度推波助澜。CG动画也绝非偷工减料的豆腐渣工程，这种真材实料的投入当然也就有了CG电影级别的养眼表现。只是让人发愁的是，有《战神Ⅱ》这样的全新技术标杆在，我们该如何评价现世代机种的画面，就像含着一口蜂蜜去尝一堆苹果、桔子、香蕉，哪还是那个味儿？

《战神Ⅱ》前30分钟的戏份，要是换成一款小制作的动作游戏，可能就是压轴大戏了。游戏半小时所带来的冲击力甚至比一些游戏的整个过程还要巨大。如此重量级的战斗却只是开胃小菜，游戏全程几乎都是这样激情澎湃。

■GamePro编辑"长毛罪犯"

如果你面对如此精妙的动作和野蛮的屠杀却没有大呼过瘾、惊声尖叫或起立鼓掌，我只能说你真不该往这游戏上扔钱。

■GameSpot编辑 亚力克斯·奈瓦洛

很显然，"《战神》系列"对于游戏节奏的把握达到了前所未有的高度，玩家的情绪会为宏观设计与各种细节所调动。而在动作设计方面的做法也很聪明，柔中带刚的链刃在操作感上没什么参照系，虽然《战神Ⅱ》对于大部分动作游戏"招式平衡性不高、打法单调"之类的通病并没有免疫，好在3D动作游戏的视角问题被电影式的固定镜头巧妙回避，在展现战斗与动作时镜头总能找到合适的角度。更重要的是，由于圈键的作用被最大限度地放大，技巧性也就更多地被神奇的表演性所替代，人们目光的聚焦点不再集中于美式ACT并不擅长的手感、打击感上，而是对不同敌人按圈之后各种意想不到的结果的期待。（当然，其中也包括打破浴室屏风后按圈，呵呵！）

《战神》的世界并非对希腊神话做出一丝不苟的诠释，它更像是一部同人小说，目的是把希腊神话中的各色人物都编排进来，再用各种有趣的方式一个个杀掉。从这点上来说，游戏绝对不会让你失望。

■GameSpot编辑 亚力克斯·奈瓦洛

无论有多少戏说、演义和YY的成分，"《战神》系列"的剧情依然因为大气磅礴的史诗感而引人入胜，我们会身不由己地关注起史上最残暴主人公的命运。从一代的自我救赎，到二代对权威的质疑与对抗，满身戾气的奎托斯似乎变得更加孤傲和歇斯底里。当然，在全面了解剧情之前，可能更多的玩家关心的是下一个惨遭毒手的神仙或是妖怪是哪一位？别的游戏中用于迷你游戏的QTE，到了《战神》里就成了血腥、残忍、惊心动魄的终结技，挖眼、割喉、肢解、斩首……极具想像力和雄性美的终结技让人真正享受战斗的快感，而了结特修斯的那一幕也把《战神》的暴力美学推向了纯粹发泄的高潮，"夹头"从此成为游戏暴力史上永载史册的一幕——也可能因此而接受道德准则的批判。

考虑到我们已经给前作打出了满分，从这款PS2上最富野心、同时也是最精致的游戏来看，《战神Ⅱ》也许不像前作那样具备革命性，但它依旧是一个恒星般永久而光彩的成功案例。

■1up编辑 马特·利昂

"打出手的满分，泼出去的水！"我们不得不承认，《战神Ⅱ》的开端部分实在太精彩，任何人在接受此等鲍参翅肚般的诱惑之后，都有竖起双手大拇指的冲动，更冲动的可能连脚趾都竖起来了。SCEA这种有组织有预谋的做法，几乎就是冲着高评价去的。在打穿泰坦难度后我曾把前前后后的感受串联在一起，哪怕自己真的有过一丝后悔，而现在又给我一次重新打分的机会，10分依然会是《战神Ⅱ》的起评分。"营销大师"余世维等人曾不止一次地向听他们讲课的人灌输"人要追求卓越，不要追求完美"的理念，这是个一通百通的道理。拿完美主义的标准去衡量任何事物，都不会有满分出现。

《战神Ⅱ》的卓越是显而易见的，我甚至不太愿意在这篇评论中重提那些"重复价值低、剧情有硬伤、BUG接二连三"之类的缺陷，我们大可尽情享用《战神Ⅱ》的卓越，再把"战"字理解为动词，将游戏名大声念上三遍，你一定能够进一步感受什么才是宏篇巨制应有的气势。



▲玩《战神Ⅱ》的后遗症。



□BOSS战被极大地加强，弥补了前作中最令人遗憾的环节。



□为了剧情的需要，希腊神话中的人物形象大都面目全非。



□只要再按一下圈键，就可以看到游戏中最惊心动魄的一幕。



中国移动通信
CHINA MOBILE
移动信息专家
即时沟通，
我可是“一把手”！
校友、球友、歌友、驴友、新朋友、老朋友、狐朋狗友、良师益友……只要有飞信，朋友想到就能找得到。无论电脑或手机、线上或线下，想聊就聊不在话下；短信全免费、语聊巨便宜、安全防骚扰，没有一样我不拿手！一个随时随地、永不离线的沟通新高地，正等待你占领！也想“飞”一把？发送KTFX到10086（短信资费0.1元/条）或登录www.fetion.com.cn，信不信由你！
免费短信 无限发送
语音群聊 超低资费
文件互传 精彩共享
多终端登录 永不离线
有效防扰 安全沟通
7*24客服
飞信
Fetion
客户服务热线：
10086
www.chinamobile.com

游戏立方 GAME³

Vol. 124

栏目主持 ACE飞行员 Email Game3@ucg.com.cn

本以为4月游戏淡季就这样悄无声息地过去，没想到本月最后几日游戏界新闻频频。其中的头条自然是业界风云人物久多良木健的退任。至于他退任的真正原因以及没有了久多的PS3将何去何从必定成为近期玩家最关心的话题之一。4月27日对于饥渴多时的PS3玩家来说无疑是幸福的，《忍龙Σ》的Demo总算是让玩家对PS3重新找回了一点信心。就我个人意见，没有振动对于这款动作游戏确实是一大缺憾。本来《忍龙》的视角就处理得不是太好，以前玩Xbox版还可以通过振动来判断攻击和被攻击，如今玩PS3版就只能用双眼老老实实地看着画面来判断，有时遇到特殊死角就只好勤快地调整吧。

多边共享区 ENTER THE GAME

玩不起Wii？那我们来玩有线的吧！

玛娜 提供



虽然在整个次世代主机中，Wii的价格不算太高，但是结合一下广大玩家的消费情况来看，不能不说Wii还是需要狠狠地节衣缩食几个月才买的起的产品。不过没关系，买不起Wii，我们还能买这个！

大家注意，这个神奇的乒乓球拍只要通过有线连接到电视上就可，黑白电视都行！装两节电池进去，球拍上有感应器，然后我们就可以再也不用玩连规则都不知道的棒球、高尔夫之类的球类，而可以对着电视运动打乒乓球了！（人家也是感应哦！人家也可以打球呢！）

当然，它最大的好处还是价格便宜，操作亲切，语言相通，虽然只能玩乒乓球，而且看上去还没有什么安全装置防范不幸脱手导致的危险事件，但是对于像是想买一台Wii来减肥健身；想买一台Wii体验一下全新操作是什么感觉的人来说，在存钱买Wii的过程中，如果实在等不及，这么一个东西也很寓教于乐嘛－_－。而且还可以叫上朋友一起来玩乒乓球游戏促进交流，还可以在不熟的女孩子来玩的时候作为打发时间、调节气氛的好办法！

过去的SNK，战争的狂人！

ACE飞行员 提供

战争是一个永远也说不完的话题，也是游戏厂商最痴狂的游戏题材。不知各位读者是否注意到这一点：在2D游戏时代，有一家日本游戏厂商就特别专注地制作了多部描写现代战争中孤胆英雄故事的动作游戏，他就是曾经牢牢占据玩家精神制高点的SNK。在2D游戏时代，好像从来没有哪一个厂商能像SNK那样出品过如此之多的，如此精致的现代战争动作游戏。仿佛在当时的SNK中有一批战争狂人存在，他们特别热衷战争题材的游戏。经过数年努力，SNK已经为我们奉献了一打兰博式的人物。对于国内玩家来说轻易能够数过来的游戏就有“《怒》系列”，根据传奇英雄切·格瓦拉事迹改编的《古巴战士》，在FC上获得强烈反响的《脱狱》等。直到1990年，SNK还是念念不忘他的战争情节，在许多厂商都以架空的世界来创作游戏时，SNK还逆潮流的推出了以越战为背景的射击游戏《越战1975》。虽然《古巴战士》、《脱狱》等作品在街机上并未造成强烈的反响，但当SNK并没有将这些游戏就此埋没，相反在FC时代SNK还专门制定了一个“SNK WAR GAME Project”将这批作品原汁原味地移植过来，完美再现了当年街机版的精髓。特别在国内，许多玩家都给予了SNK战争游戏极高的评价，SNK也逐渐被玩家所喜爱。





▶街机版《古巴战士》中充满了许多搞笑元素。



▲《越战1975》的标题画面充满了对战争的忏悔。





◀街机版《怒Ⅲ》人物比例巨大，有玩拳击游戏的感觉。

任天堂小屋里的聚会

星夜 提供

4月20日，国外的一群任天堂迷们在卡内基·梅隆大学校园内举办了一个别开生面的聚会，聚会的发起者是Sigma Phi Epsilon团体，这群充满想像力的年轻人合力搭了个“任天堂小屋”，屋内和屋外充满各种任天堂主题的作品，从《猎鸭》、《银河战士》、《超级马里奥兄弟》到NES（美版FC）主机、Gameboy都巧妙地融合到小屋中。



▲任天堂小屋的侧面正在施工中，巨大的GB主机模型即将制作完毕。



▲小屋的后门。萨姆斯·阿朗、卡比和林克大战库巴王。

▼“GAME BRO”登场！这是献给所有任天堂游戏兄弟的礼物。旁边还有一只下了三颗蛋的小恐龙耀西。





▲小屋的正面，活灵活现的《猎鸭》场景，光枪成了楼梯，底下还躲着只偷笑的小贱狗。

▼刚走进小屋，就会看见一个开卡丁车的蘑菇头笑面相迎。





新世纪饮料计划 不知道味道如何的饮料

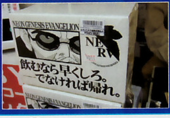
EVA真的是相当相当厉害，存在超过了10年不说而且根本不用像其他老经典一样需要被人缅怀。远的剧场版这里自不用说，各种周边就让人应接不暇，其中有些还不乏搞笑、幽默。

4月18日在秋叶原各店的货架上都出现了名为"饮料五套装"的EVA主题饮品，其实就是3罐橘子汁加2罐黑咖啡。不过即便是这样再普通不过的商品只要到了"NERV"手中都不再普通——橘汁上写着"LCL注水完了"，而黑咖啡上则写着"饮んじゃダメだ"，而在每一罐的产品介绍中都写有"名称：特殊装甲型硬货备蓄システム"或"素材：极秘"的字样；注意事项则写着"在极限状况下使用，有可能会出现暴走、起火、爆炸等危险情况"……

看到这里如果你觉得还都在预测范围之内的话那就大错特错了，真正的噱头其实是在"饮料五套装"的外包装箱上。正面不仅印有"NERV"的标志以及碇司令的坚毅表情，更写着"饮むなら早くしろ。一でなければ归れ。"；而反面——没错，正是主角碇真嗣低着头嘴里嘟囔着"中身もわからないのにこんなの、饮めるわけないよ"——看过TV版第一集的人现在一定已经笑了吧。

注：由于部分恶搞是以原作经典台词为依托，因此直接引用了原文，笑不出来的读者请咨询其他正在笑的"愉快仲间"或自行恶补EVA作品……

▼ 要不就快喝，要不就给我回家去——无论是指挥还是推销，碇司令都够硬派的。





▲黑色的罐子上赫然写着"不要喝！"，这种宣传语也只有EVA系列才敢用……



"《横行霸道》版法拉利" 出展纽约汽车展

在日前召开的纽约国际汽车展上，许多著名汽车厂商的不少新款车型均在展会上一一亮相。而在会场的DIY车辆专区，一辆以次世代游戏《横行霸道Ⅳ》为主题的法拉利360吸引了所有游戏玩家的视线，从其精致的涂装上足以看出制作者的不俗功力，由于考虑到把法拉利拿来进行DIY并不是普通的游戏FANS能负担得起的，所以这很可能是制作方Rockstar公司的又一次商业炒作行为。面对如此愈演愈烈的"横行霸道风"，不知不久前刚刚发表过抗议声明的纽约政府要员会有何感想。（数日前Rockstar又将纽约市的一栋大型建筑物整面墙壁做成了《GTA Ⅳ》的广告。）





《吉他英雄Ⅱ》吉他有缺陷，购买请慎重

上期我们刚刚在"特快专递"中介绍过的热门音乐游戏《吉他英雄Ⅱ》日前有负面消息传出，制作公司Redoctane已经发表官方声明称有两款游戏配套吉他已检测出有质量缺陷。据悉，如果当你玩《吉他英雄Ⅱ》时，发现其颤音摇杆（游戏画面表现为音符线摇动）时常失灵，那你可能买到的就是缺陷品。Redoctane将此事解释为：吉他摇杆有可能会"为了计分准确而导致输入失效"。虽然官方有缺陷的两款型号分别为95065和95055，不过据网络BBS上显示的消费者反馈来看，其他型号的吉他也具有类似的问题。尽管Redoctane已经保证所有购买者可将缺陷品送回原厂换个新的，不过我们国内玩家可是享受不到这种待遇的，故此建议大家在挑选该款吉他产品时请慎之又慎。





Wii风靡台湾



▶中国台湾玩家的炫耀行动之一，用五台Wii主机搭出床头组合音响，此图一曝立刻引起了众多炫耀党的响应。



▲用Wii摆成的多米诺骨牌，将其推倒后此照片的主人一定会心痛不已。

任天堂的Wii现在可谓最受全世界人们喜爱的主机，无论在那个地区发售都可以卖得个盆满钵满，简单而又乐趣十足的操作使得它在女性与儿童消费者中拥有极高的人气。而在中国台湾也不例外，这台小小的主机甚至连常年客满的KTV都要靠它来提升人气。

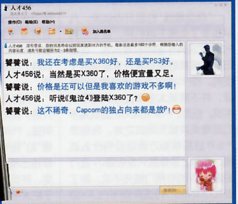
由于红透半边天，许多业者拿来当消费赠品或抽奖品，买车、搭飞机、买房子、饭店谢师宴、百货母亲节特卖能想到的促销方法几乎都在拿Wii来诱惑前来购物的消费者，很多台湾大公司也都极为响应，纷纷举办团购用Wii犒劳公司中的工作人员。由于Wii在台湾卖得脱销，现在连KTV、火锅店这些行业都想搭上这班超热门的顺风车，经营者们纷纷抛出免费提供Wii给消费者试玩来争取更多的客源。但由于事前并未大肆宣传，知道有Wii包厢的人并不多，到场唱歌的消费者通常都是进了包厢才发现厅里摆放着一台Wii。只是，到KTV玩Wii还真不是一件很划算的事情，以VIP包厢的收费来算，基本上玩二次就够买一台Wii了……理智的玩家应该还是会买上一台站在家中的客厅中舒舒服服地玩吧。

飞信 Fetion

不用电脑，手机也能即时聊！随便你找，哪儿我都有的聊！

飞信可通过PC客户端、手机客户端或WAP方式登录，也可用普通短信方式与各客户端上的联系人沟通，真正实现PC与手机之间沟通的随意转换。





飞信软件官方下载地址：www.fetion.com.cn

邪魔天使 提供

《怪物猎人 前线Online》原创要素揭秘



对于喜欢《怪物猎人》又喜欢网络的玩家而言，对《怪物猎人 前线在线》(以下简称《MHFO》)一定是非常感兴趣的，之前我们向大家介绍过这款在线版的《MH》，有许多玩家还在询问其上市时间。

《MHFO》里面有许多原创要素，首先是增加了新的区域“树海”，这是一个生长着许多高大树木的区域，是一片未开发的土地，玩家一出来的帐篷是搭建在该区域中央的。新区域当然会有新的怪物，在树海中有种新怪物“ヒプノック”，该怪物有着鸟的形态，但翅膀不是羽翼，而是蝠翼，体形巨大。ヒプノック虽然体形巨大但动作敏捷，转身也很快，还会跳起来飞踢。

对于TV GAME玩家而言也许对《MH》已经非常熟悉了，但PC上还是有许多新接触该系列的玩家的，所以《MHFO》准备了一些体贴的初心向内容。一个是“睡眠学习”，也就是在自己家里睡觉后在梦中的区域进行自由的武器练习，想练习的武器在睡觉前自己选择。睡眠学习与接任务一样，先会到一个区域，不过在帐篷里没补给品，目标也不定，怪物也都没什么抵抗能力，所以可以放心练习。睡眠学习限时15分钟，也可以到地图的取消点直接选择取消。当然，在睡眠学习中是不会从怪物那得到素材的。另一个针对新手猎人的是《出张猎人道场》，在桨波村的教官那接到的任务“猎人道场”中教官会亲自指导，该任务可以在东托尔玛的大众酒场以及梅泽波尔塔广场的菜单中选择“出张猎人道场”接。


▲ヒプノック应该是个比较难缠的敌人。


▲出张猎人道场接任务的地点有若干个。


■公测β测试版中的“β小刀(苍)”。


■内测β最终测试版中的“β小刀(红)”。

5月10日至21日《MHFO》就要进入β测试阶段了，对于参加者还有特别礼物赠送，只要达到RANK2就会得到β测试版的特殊剑，在内测β最终测试版中可以得到β小刀(红)，公测β测试版中可以拿到β小刀(苍)，收集齐这两把单手剑的玩家在正式版中还会得到双剑“双β”。

胜负师 提供

录制PSP影像的究级装备


▲PSP2TV的包装还挺有意思。

“热血最强”栏目开办以来，几乎涉及了全部主流机种，甚至还有FC时代经典作品的极限玩法，这要归功于成熟的模拟器为录像提供了便利。而PS2等主机连接电脑进行录像，并不需要太多专业知识就可以实现。但是，PSP和NDS的游戏高手们却难免英雄无用武之地，特别是PSP目前模拟方面还没有什么进展，基本上录像就只能依靠DV进行拍摄。DV的价格门槛先不论，除了像《LUMINES Ⅱ》这样有REPLAY功能的游戏，其他游戏影像的录制会有不小的困难。最大的问题是，一些激烈的操作会造成屏幕的晃动，而液晶屏幕的反光也会大大影响录像的质量。

可能有些玩家已经知道了，去年10月，有一款PSP影像录制的“神器”推出，那就是PSP2TV。这是一种将PSP图像转到电视或电脑屏幕上的产品，先不忙说这款“究级装备”的优点，此产品的缺点可谓非常明显：首先是“究级的价格”，一听到800多人民币的定价可能很多玩家都会望而却步；其次是“究级的安装”，需要把PSP拆开重新排线，要有极强的动手能力；再次是“究级的外观”，就算是DIY高手，也未必会拆开自己小P，因为需要固定一个厚厚的支架，PSP会完全改头换面，并且还要更换面板，PSP2TV的面板与原装面板相比质感上自然是有差距的，会影响美观度。

有这么多缺点的产品为什么还要介绍？很简单，因为它的优点也同样明显。PSP2TV与其他那些把PSP图像“拍”到电视上的产品不同，它是直接输出视频信号，影像质量十分稳定，并支持AV、S、RGB输出，适用于绝大多数的显示设备，还能接PS2手柄，功能比较齐全。胜负师实际测试之后，觉得效果还是不错的。我采用的测试软件是《DJMAX 携带版2》、《铁拳 暗之复苏》和《怪物猎人 携带版2nd》，用AV线连接电视卡，在电脑屏幕上显示游戏画面，并使用操作比较简单的WinDVR 3等软件进行影像的录制。《DJMAX 携带版2》的2D画面显示效果不错，录制时会有拖影现象，此时可以看PSP的屏幕，不影响录制时的操作，影像效果可参看上期迷你DVD的ENDING SONG。至于《铁拳 暗之复苏》，由于3D画面被拉大了，所以效果比较一般，而且原本并不明显的跳帧也变得明显起来，但这一点在《怪物猎人 携带版2nd》上并没有发生。录制时稍显不足的是声音的录制必须通过PSP2TV，音源上会有一些损失，但也在可接受的范围内。总的来说，如果有对PSP进行录像的需要(比如制作PSP游戏的极限影像或MV等)，那么我个人认为，目前的最佳方案就是使用PSP2TV。

胜负师并非DIY达人，能够亲自体验PSP2TV的效果，要感谢《掌机王SP》的同事提供硬件与技术支持。PSP2TV的安装十分复杂，三言两语很难说清，所以请感兴趣的朋友回顾一下《掌机王SP》第61辑“口袋光环”中收录的PSP2TV安装全过程，近期的《掌机王SP》中也会有相关的介绍。



▲影像截图与自制软件截图的效果对比还有一些差距，但对于动态的影像来说，这已经相当不错了。


▲经过繁琐安装后的完成品，看上去还很皮实。


▲用PSP2TV连接电脑后就是这样的了，可接PS2手柄进行操作。

“不良”游戏大举进犯NDS！

纱迦 提供

早在NDS公布概念之时，便已经有不少人认为双屏+触摸屏的配置将是成人游戏的最佳平台。当然所有人都知道，在任天堂的主机上是不可能出现成人游戏的。现在NDS卖得火火红红，自然更没理由走上当年土星末期的路子。不过确实有不少厂商开始另辟蹊径，在“不良”上大下工夫。

中华雀士 天和牌娘 Remix

预定2007年6月28日

本作早在PS2上就已经登场过，当时就已经被指为带有情色内容。游戏讲述一名来自中国的神秘美少女，以打麻将的方式将最强妖怪“白面金毛九尾妖狐”击败的故事。简单的说就是脱衣麻将，不过在家用机上自然不能这么露骨，因此改为获胜后将对手的衣服破坏得千疮百孔。而此番的NDS版则是更加露骨。将对手击倒之后便可以进入搜寻模式，同样是需要用触控笔来寻遍女孩的全身，以找出藏于身上的杀生石。官方对本作的宣传词同样是充满了“不良”暗示。本作同样会推出PSP版，PSP版和NDS版玩法类似，但两者的游戏感觉可谓判若云泥。



脸红心跳魔女神判！

预定2007年7月5日发售



SNK的《脸红心跳魔女神判！》自去年TGS公布开始，就已经引起了一定的反响，这全拜游戏的玩法所赐。游戏中玩家要扮演一名被天神威胁的不良初中生，与天使ルル一起去打败魔女。玩家要在城镇内四处搜索，当发现疑为魔女的角色之后，就要用触控笔点击女孩的各个部位，以观察其反应。如果能在魔女的身上找准位置，便可令其身体上浮现出魔女的纹章。当然如果不是魔女的话，指指点点的话同样会有不同的反应，游戏的标题已经很能说明问题了。如此玩法，很难不让人想入非非，难怪一公布便有SNK迷跳起来发泄不满。

除了以上两款作品外，目前还有数款类似游戏正在开发中。而几个曾在PC和土星上红极一时的成人游戏都有计划推出NDS版。当然限于日本的相关规定，游戏中肯定不会有色情内容出现，但如此意识已经相当“不良”了！

汝愿成为吾主否 2007年Fate的逆袭！

十六夜 提供



▲动作幅度大，并且重要的是造型非常自然。

沉寂了一段时间后，“《Fate》系列”的狂潮又再次杀到！首先是PVC界，出自宫川武、樱坂美纪等知名原型师的《Fate》题材作品一直呈脱销状态（在国内宫川武的女仆版Saber价格甚至被炒了近1倍），伴随4月19日PS2版《Fate/Stay Night [Realta Nua]》的发售，Fate热潮达到了顶峰，不仅在日本各家店铺都开设了“Fate系列专柜”展示、促销系列商品，普通玩家也以各种方式表达自己对系列的喜爱。

相信《Fate/Stay Night [Realta Nua]》限定版中附带的圣杯版Saber胸像早已经成为不少同好的怨念物，由于这种AVG游戏对于国内的商家来说比较“偏门”，因此除非提前预订否则基本拿不到货，而且限定版的价格也让不少玩家放弃了买楼还珠的念头。不过好在马上就要有真正“物美价廉”的东西了，日本著名厂商海洋堂的人气可动系列将Saber作为系列进化的见证，将在5月15日发售“REVOLTEC系列 Fate/stay night Saber”。使用了新关节技术之后，“REVOLTEC系列”的作品将拥有更大的活动范围，而关节牢固性的提升保证了模型能够更长时间保持玩家想要的造型。除了高还原度的造型外2499日元的低价也是其最大魅力，不仅如此，近日厂家宣布为了配合黄金周，本作将提前到5月1日发售！据16私下调查，目前国内各周边店的进货情况基本都是“一个萝卜一个坑”，心动的同好们，赶快想办法追加预订吧！



▲FANS用各种方式庆祝PS2版《Fate》的发售。

“斗剧”KOF98中国预选赛即将打响！！

神采飞扬 FLYHIGH

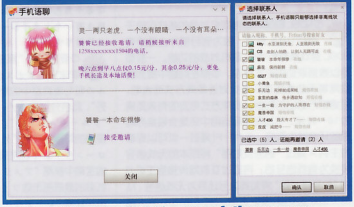
“斗剧”全称【-SUPER BATTLE OPERA-】，由日本著名街机游戏杂志《月刊ARCADIA》主办的以多种类街机格斗游戏同时进行为特征的大赛。同时，“斗剧”还设立了海外预选名额，现已成为世界性的街机格斗游戏大赛。在2004年的第二届斗剧中，中国街机玩家首次参与了比赛，使该赛事在国内受到更广泛的关注。

2007年5月3日下午15:00，“斗剧”KOF98中国预选赛即将在神采飞扬娱乐中心——北京万达店（万达影城大厅内）打响！届时比赛产生的冠、亚军将代表中国前往日本参加“斗剧”KOF98的比赛。真心希望这次入选选手能够发挥出自己的最高水平，为中国争光。关于该赛事的最新的进展请留意我们的后续相关报道。

有事别call我，“飞”我！手机语聊巨便宜，不聊白不聊！

飞信 Fetion

使用飞信服务，当文字不能表达清楚时，点“手机语聊”就可以通过双方手机进行语音通话，最多可支持8人同时语聊，不计市话和长途，无论主叫被叫，资费都相当便宜。



飞信软件官方下载地址：www.fetion.com.cn



硬件 HARDWARE

半个月前购入了一台Wii主机，玩了半个月以后，到目前为止游戏能够正常进行，但在游戏完毕后转换至别的频道(Mii或Photo频道)时，系统经常报错，而且只能重新启动，我把报错的信息用数码相机照了下来，请问这台机子到底问题出在哪，是硬件还是软件上的问题，有没有办法修复呢？[joilin]

画面上文字的含义为“系统文件损坏，请按照说明书上的指示做”，所以这应该属于硬件上的问题，而上面提到的指示其实就是叫玩家打电话联系任天堂的客服中心帮助解决，相信这对于很多国内玩家来说都是难以实现的。如果现在的问题并不影响你进行游戏，你可以尝试在开机后联网通过网络升级你的系统，看能否解决目前的情况。

①NDSL除了能与GBA传输数据外，还能与其联机对战吗？②联网聊天的功能最多能隔多少米？③如果想使用Wi-Fi对战，国内会有信号吗？[保定　郑龙飞]

①NDSL和GBA能够联机对战的条件仅限于运行GBA游戏，因为到目前为止还没有NDSL游戏具有和GBA联机对战的功能，一般都是以数据联动的形式存在。②你在问题中提到的联网聊天功能应该只是针对近距离方式而言吧，根据官方给出的数据，此种方式电波的有效距离为10～30米，不过在实际运用中还是会根据你周围的环境发生改变。③Wi-Fi通俗一点可以理解为主机A通过“信号发射器”将原本的无线信号转换为有线信号后，再通过互联网传输到主机B的“信号接收器”将有线信号还原为无线信号，从而实现数据交换，反之亦然。由于目前国内绝大部分地区还没有架设Wi-Fi网络，所以你想使用NDSL上网联机对战功能的话，还需要购买一块可模拟软“热点”的“神卡”，在这里向你推荐型号为ZD1211B的产品，其市面售价120元左右，具体的使用方法你可以在第154期UCG上找到详细的介绍。

①目前PSP一共有多少种颜色？②与游戏一同发售的同捆版有哪些呢？③是否所有版本的PSP都可以使用4G记忆棒呢？[东莞　柔姬]

①目前PSP一共有黑、白、蓝、粉、银、金六种颜色，系统的最高版本为3.40。②据不完全统计，PSP发售至今和游戏一同发售的同捆版有：《乐克乐克》、《随身玩伴》、《潜龙谍影　掌上行动》、《世界传说　光明神话》、《怪物猎人　携带版　2nd》、《三国志Ⅷ》，你不妨作为购买时的参考。③目前官方并没有公布PSP的不同版本是否会对支持的记忆棒大小造成影响，晴天也使用1.5系统和最新的3.40系统进行了测试，两个版本下4G记忆棒都能够正常运行，你无需为此担心。

我在2005年购买了一台1.5版本的PSP，后来因为工作关系很少使用，但最近我想玩《怪物猎人　携带版　2nd》时却发现现在的大部分游戏都需要3.10以上的系统才能运行。我想请问1.5版本的PSP还可以玩《怪物猎人　携带版　2nd》吗？如果我将系统升级到3.10后会有什么损失？主要因为别人都说原版的1.5机器非常珍贵，最好不要升级，到底我应该怎么做呢？[颗粒丝拖夫]

如果你想使用1.5版本的PSP玩《怪物猎人　携带版　2nd》的话，需要下载并安装DevHook0.52版本才行，不过在“自制系统软件”已经比较完善的今天，晴天还是建议你直接将系统进行升级，因为这样你不但不会损失什么，反而可以体验到很多新版本的功能。至于1.5版本“珍贵论”也是属于早期比较广泛的说法，但自从3.03以下各版本的降级程序出现后基本上就没有这个概念了，而且即便你使用“自制系统软件”升级到3.30 OE-A之后也可以使用对应的降级程序返回1.5系统，并且整个过程为“软件降级”，并不存在“硬件降级”的风险。

游戏 GAMES

有几个PSP版《幻想传说》的问题想请教。①黑暗精灵怎么取得？②如何才能打倒奥丁？③每个角色的最强武器如何获得？④在精灵之森边上有一个大房子和一堆石像，如何才能触发相关的情节呢？[浙江　杨洋]

①要想获得“黑暗精灵”首先必须进入过一次未来的ダオス城，之后返回フリーズキールの町与道具屋中的海盗后裔对话开启“寻宝任务”，然后分别在ミゲールの町北方的孤岛上获得“ブルーキャンドル”、白桦の森东面与细长岛屿接壤的海岸处获得“グリーントーチ”，接着前往ローンヴァレイ在原来由于瘴气而无法通行地点的宝箱中获得“アメジスト”，最后前往モーリア坑道的最底部击败ワイヴァーン并进入最里面的房间获得“レッドランタン”。收集齐以上四样道具后，前往常暗の町アーリィ下方的暗の洞穴，先依次使用“レッドランタン”、“ブルーキャンドル”，之后在两个灯台间调整影子，当它们形成4点48分的形状时，装备“ソーサラーリング”按□键发出火焰则可继续深入，最后再使用“グリーントーチ”形成白光后来到拥有4个石碑的地点，踩下左上和右下的机关后在中间的机关处等待半分钟与深处的BOSS战斗后就能与黑暗精灵シャドウ建立契约。②和奥丁战斗推荐等级在50以上，武器使用“エクスカリバー”、再配合“ミスリルメッシュ”和“リフレクトリング”来最大程度地减少自己受到的伤害，技能推荐使用“次元斩”，尽量避免被逼到场地边缘，掌握好攻击和回复的时机即可，胜利后一定记得先打开红色的宝箱。③クレス的最强武器“エクスカリバー”在未来的モーリア坑道最底部获得；すず的最强武器“にんとうちざくら”和获得方法与クレス相同；ミント的最强武器“BCロット”在トレント森中的宝箱获得；クラース的最强武器“N.G”需要触发上面提及的“寻宝任务”，之后在未来地图右上角靠近细长岛屿的小岛上获得；アーチェ的最强武器“スターブルーム”在未来的エルフの集落与宿屋中粉红色头发的女性对话自动获得。④这里触发的情节与获得チェスター的最强武器“エルヴンボウ2”有关，首先前往未来的エルフの集落与武器店的掌柜对话花费20000的金钱修好损坏的弓箭，之后再与旁边的弓箭达人对话了解到强化的情报，最后返回你所描述的地点，从石盘处开始按照右、下、右、下、右、下、右、右、下、右、下的顺序来到最后的地点获得“しんせいなまるた”，将它交给弓箭达人即可。

最近在玩《真·三国无双2》将现有的36名武将通关之后，但还是有几个武将和战场没有出现。武将分别是：甘宁、袁绍、孟获、孙权、张角；战场分别是：海贼、山贼击退战，请问如何才能让它们出现呢？[大连　林文明]

甘宁的出现条件为在无双模式中选择魏军，击败“合肥”一战中以伏兵身分出现的甘宁；袁绍同样需要选择无双模式下的魏军，在“官渡”一战中击败颜良、文丑即可；孟获需要在无双模式的“南蛮夷平定战”中击败孟获七次；孙权需要选择无双模式下的吴军，在“合肥”一战中引发孙权飞翔的事件；张角需要选择无双模式下的讨伐军，在“黄巾之乱”中打倒张角、张宝、张梁三人即可。游戏中的战场使用特定的武将通关会出现，例如用甘宁通关就会出现“海贼击退战”，“山贼击退战”使用很多武将通关都会出现，甄姬就是其中之一。

我已经将《光明力量EXA》通关数次，但还是有几个问题不是很明白，希望得到解答。①“绝对防御”这个特技我只学会了LV1，请问LV2以后在哪里学习呢？②可以将敌人转化为秘银的武器奥义究竟是在哪里才能学习？[寮]

①提升“绝对防御”的方法其实和同伴アバロン的等级有关，当其等级在80以上时，使用トウマ前往居住区和它对话就会获得“绝对防御LV1”，之后只要它的等级分别达到130级以上和160级以上后，同样使用トウマ与它对话就会获得2～3级的技能。②将打倒的敌人转化为ミスリ

ル的奥义“リーンカーネーション”需要先将游戏通关一次，之后读取存档继承之前的所有要素从第14章再次开始游戏，此时前往传送点会出现隐藏迷宫“ゼイオン宫廷中央馆1阶”的选项，在其中的エンシェントアリーナ处即可获得。

《怪物猎人 携带版 2nd》中老山龙的任务怎样才会出现呢？[重庆 高俊嘉]

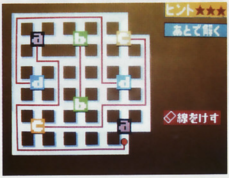
本作老山龙的任务只会出现在集会所中，但前提是玩家必须完成集会所HR1★★★和HR2★★★★的所有任务（包括采集任务），之后会在HR2中追加“巨大龙侵攻”的任务，不过虽然是集会所的任务，普通老山龙的实力较前作相比可谓削弱了不少。

最近玩《召唤之夜4》时遇到了问题。我在第13章触发了附加情节后并没有让塞库塔成为同伴，而且14章旅店评价达到了40星以上也没有触发参加“美食大会”的情节，究竟是怎么回事呢？[TO quyin]

出现这种情况应该是你在平时战斗中同伴的死亡次数过多导致的，因为游戏中存在“カルマ值”的隐藏属性，它除了会影响是否达成“Brave Clear”外，还决定这同伴的加入和附加剧本的出现，而游戏中抑制这项数值增加的惟一方法就是在战斗中避免召唤兽单位或同伴被敌人击败。另外你还可以前往村庄中的“シャオメイの店”选择“占い”，如果得到“いいカンジ”的评价则表示目前“カルマ值”满足条件并可以达成“Brave Clear”；“可もなく不可もなく”表示“カルマ值”满足条件但无法达成“Brave Clear”；“これは…ちょっと”表示“カルマ值”已经超过限制；“正直に占う自信がない”则表示今后所有的附加内容都不会出现。

请问《莱顿教授和不可思议的小镇》中第20号谜题的具体解法是什么？如果能有图片就更好了。[余翔]

20号谜题的要求玩家在4条线不重合的情况下将对应的字母连接起来，具体方法你可以参考下面的图片。



有几个《最终幻想XII》希望得到晴天的解答。①ガラムサイズ水路中央制御区划的制御装置应该如何操作？提示中的“东南东东南西南东”到底是什么含义呢？②破除ゴルモア大森林结界的レンテの泪如何获得？③ナブレウス湿原マクレイオ的弟子ロッケンモウ和ロッケンムウ分别在什么地方呢？[L.S.H]

①纸条上的提示其实正是操作“水位制御装置”的顺序，按照东（第11区）、南东（第4区）、东（第11区）、南西（第3区）、南东（第4区）的顺序操作即可。②第一次进入ゴルモア大森林会发生无法通过结界的情节，之后前往“エルトの里”了解ミュリン的下落后，回到森林的入口处使用一个ポーション从受伤的士兵处借到陆行鸟，然后利用它切换一个场景，根据地上的陆行鸟脚印进入“ヘネ魔石矿”，消灭掉深处的BOSS后就会自动返回“エルトの里”并得到レンテの泪。③ロッケンモウ位于王都ラバナスタ·ダウンタウン的ダランの家中，ロッケンムウ位于帝都アルケイディス的魔法店中。

最近拜读了纱迦的《最终幻想XII》BT升级法，于是想依样画葫芦，现在已经61级，但是传说中此行的最强武器还没得到，我已打了许多遍大鸟还是不行，是不是必须这样不断地扁它才能拿到呢？另外那个魔法防御力22的头盔是从哪得到的？[上海 龙之影]

没想到纱迦的极限研究又让大家重新开始体验本作了，现在晴天就为你解开疑惑，助你早日达成全员最速99级的目标。你所提到的最强武器“バーニングボウ”必须不断地消灭东ダルマスカ砂漠的ダイブイーゲル才会掉落，魔法防御力22的头盔ボーンヘルム同样也是在东ダルマスカ砂漠消灭最初玩家就能遇到的那只恐龙ワイルドザウルス掉落，而且上面两种物品即便是在“Chain Max”的情况下也只有5%的几率掉落，这就相当考验你的耐心了。

阳光学园 Q&A

在最近的来信中，常常能看到希望加入阳光育成计划的读者对于报名方面的一些问题，尽管在之前的阳光学园中已经解释过了，不过由于新读者的加入和阳光学园本身的改版，在本期阳光学园中，就让我们来重新回答一下这些问题，解除大家的疑惑吧！

Q：成为阳光成员需要什么条件？

A：成为阳光成员不需要什么条件，完全免费，无需学历，只要一颗充满了干劲和热情的心就可以。当然，如果您正面临毕业和升学，我们还是建议您等到适合的时候再参加阳光育成计划。

Q：到底要怎么样才能加入阳光育成计划呢？我想成为阳光成员该做什么？

A：很多人都来信询问这个问题，其实这个问题非常简单，只要发送邮件到hr@ucg.com.cn注明要报名参加阳光育成计划，之后我们会发送给报名者一份详细的资料表，将它填写之后回复给我们，您就正式加入阳光育成计划了。

Q：一篇可以显示自己潜力的文章应该写什么呢？

A：既然是显示自己的潜力，当然就要看自己希望发展的方向啦，如果是对游戏攻略方面有特长的同学，就应该写攻略，对写作方面有特长的同学可以写关于游戏的杂谈随想等文章，还有对动漫有特长、对美术、翻译有特长的同学都是如此。总之，将自己喜欢擅长的展示出来就可以了。

Q：我不想以游戏编辑为发展方向，我想发展成美编可以吗？

A：当然可以，对美术和设计有特长的人才也是我们非常需要的。

Q：我现在的状况是身边没有一台游戏主机，只能偶尔去游戏店看看，但是我还是想参加阳光育成计划，这样可以吗？

A：可以啊，即便没有游戏主机，也可以尝试着写一些杂谈随想类的文章，而且还可以尝试着写一些特企和特稿，虽然会比较辛苦一点，但是这些都是没有游戏主机也可以做的哦。

Q：不知道阳光育成计划需要哪方面的人才呢？

A：之前阳光成员主要集中在擅长游戏方面，但是现在经过了拓展后，熟悉动漫；对美术、设计、绘画等方面有特长；有一定的外语能力；文笔好的人才都可以申请加入阳光学园，即便对游戏不熟悉也没有关系。

Q：成为阳光成员之后就可以和编辑一起工作了？

A：成为阳光成员之后，编辑会给阳光成员分配各种任务以确认阳光成员的能力，并给予相应的建议和评价帮助阳光成员迅速成长，在很多地方都需要阳光成员的协助。

Q：那阳光成员能做什么呢？

A：杂志上很多地方都可以看到阳光成员的文章，很多编辑完成的攻略中也都有阳光成员的协力，而且阳光成员不光是活跃在《游戏机实用技术》中，《掌机王SP》、《游戏城寨》等杂志都能看到阳光成员的身影，更会在只收录阳光成员作品的别册中一展风采。成为杂志长期撰稿人；得到阳光成员特别奖励；前来编辑部参观；成为杂志编辑都指日可待。

最后，我们的阳光成员别册正在策划中，已经参加阳光育成计划的成员和没有参加但是正想加入的读者，都可以发送邮件给我们参与进来，希望大家都可以在阳光育成计划中找到自己发展的方向，实现自己的理想。



游戏军火库 GAME ARSENAL



武器格纳库 变后掠翼飞行器

熟悉军用飞机的读者在看到“变后掠翼”这四个字的时候，可能会立刻联想到曾经作为美国海军主力舰载战斗机的F-14。不错，F-14的确是采用了变后掠翼技术的战斗机，不仅如此，F-14还是事实上的最成功的变后掠翼战斗机。变后掠翼的实质，就是令飞机的机翼可以按飞行状态的要求改变后掠的角度，从而达到改善飞行性能的目的。想必对这个词感到陌生的人都会认为这种视觉效果有点眩的技术只可能存在于科幻影视作品或者动画中，其实不然，早在上个世纪五十年代，变后掠翼技术就已经被航空工业发达的国家列为重点研究课题。美国贝尔飞机公司的X-5就是一种早期的变后掠翼飞机，只不过它所采用的技术比较简陋，机翼变换角度的工作只能在地面进行，不过，我们可以从它的身上看到这种技术的雏形、这种技术的可行性。在随后而来的漫长的冷战时代中，变后掠翼开始逐渐走向成熟、走向实用，除了上面提到的F-14之外，还有美国的F-111战斗轰炸机、西欧联合研制的“狂风”战斗机、前苏联的米格23战斗轰炸机以及美国和前苏联两种超音速战略轰炸机B-1和图-160等等。





▲X-5的可调式机翼并没有复杂的机构。

变后掠翼技术得以广泛应用的黄金时期是上个世纪六十年代至八十年代期间，各国之所以看重这种技术，除了有一定的追赶潮流的因素外，更重要的还是因为变后掠翼技术可以改善飞行器在不同飞行状态下的性能。简单的说，飞机在低速飞行的时候，趋近于平直的机翼外形可以起到很大的作用，而在进行高速飞行的时候，较大的机翼后掠角度可以有效地减少飞行阻力，而变后掠翼技术正好可以让这种按需调节成为可能。不仅如此，具备变后掠翼能力的飞机还可以拓宽自身的作战用途，前面列举的几款战斗轰炸机均属于多用途作战飞机（B-1和图-160除外），就是这个原因。

然而，变后掠翼技术也有它自身固有的缺陷，其中最主要的问题在于结构的复杂和整体机构的重量问题。复杂的结构不仅不利于后勤维护，还会造成一定程度的安全隐患，这直接导致具备变后掠翼能力的飞机的作战效能的下降；重量的增加更是飞机设计的大忌，除了为机翼提供角度变换这一能力外，整个变后掠翼的核心机构再无其它用途，而较高的重量却严重制约了飞机的整体性能。因此，在上个世纪进入九十年代之后，采用变后掠翼技术的新型飞机再也没有出现，世界各国都转向研究其它提高飞机性能的办法。虽然变后掠翼技术被人们暂时放弃，但并不表明它不具备继续发展和进化的潜力，或许在技术进步以后，人们会再次将目光投向它，到那时，我们又将看到具备这种技术的飞行器翱翔在蓝天。

提到变后掠翼技术，就不得不提在游戏动漫中被广泛采用的变形概念。通过改变物理形状从而提高视觉效果和不同的能力，这一直是ACG领域中最常用的手段，也是人们经常争论的话题：变形技术是否可以在现实存在。从某种角度上来讲，变后掠翼技术也是变形的一种，只不过它的执行条件相对比较简单而已，与虚构的变形技术相比，变后掠翼技术之所以能够实现，最主要的还是它的实施过程中不会对飞行器的整体重心造成大的位移。更重要的是，这种来源于现实之中的技术同样被ACG领域所借鉴，这其中比较有名的要数《超时空要塞》中的VF-1“瓦尔基里”战机了，事实上，瓦尔基里的原型就是F-14，两者的前半部分机身几乎如出一辙。此外，在“《高达》系列”中出现的可变形MS中也有很多采用了变后掠翼的概念，五小强之首希罗驾驶的飞翼高达便是其中的典范。我们在游戏中也同样可以看到类似的设计，《机战》中比较有名的真实系机体R-1就是采用了变后掠翼技术；在“《皇牌空战》系列”中多次登场的幻之战机X-02也是如此，只不过它的可变掠翼是向前的。



机械家 小编机械造型大公开！

时隔一个月，新的小编机械造型再度出现，今次要为大家展示的是无双大蛇版纱迦，说实在的，如果不是我提醒，纱迦本人也没能猜到这个颇具魔幻色彩的设定会是给他的，的确，这个设计实在是过于华丽了，不多说了，还是听听纱迦本人的感受吧。



这个形象取自我前两版的小编形象（即COSPLAY吕布的那版），不过第一眼看上去的时候还以为是《鬼武者》里的BOSS。



欢迎大家提出问题和踊跃投稿，我们的临时Email：Game3@ucg.com.cn

游风艺苑

Gallery of Game Style

栏目主持
一刀

一刀有话说

又快到五一了，在本刀敲下这段话的时候，不知道有多少兄弟姐妹正愉快地一边加班一边盘算着这个黄金周如何过呢？不过……你确定这个假期会如你所愿吗？去旅游？看人还是看景，这是个问题。去购物？打折返利最终还是羊毛出在羊身上，你又不是不知道。跟同学朋友聚会？过量烟酒再加胡吃海塞，太不健康啦！那待在家里睡觉，总可以了吧？哥们儿，既然咱闲着也是闲着，涂几张稿子发过来吧。陶冶情操还有稿费拿，这才是物超所值的假期啊！



南宁·变色猪

对于不少像本刀一样出生于1980年代初期的老读者来说，曾给我们带来美好回忆的动画《天空战记》堪称超经典大作。看来作者变色猪也是作品的忠实FANS，在他笔下，身着修罗王战甲的一平可谓神采飞扬（真的好想大喊一声“YIMULASA”）。

临海·BWMK2

提到“《光明》系列”，就不能不说Tony为作品提供的人设——出自他手笔的mm个个都洋溢着一种特有的迷人气息。右边这幅来自《光明之泪》的龙奈，妩媚且温婉，似乎颇得Tony画风的真髓，算得上不可多得的养眼美图了。





广州·面包超人

面包超人已经是第4次在这里展示他的原创人设了。左图在色彩搭配、质感表现等方面保持了与之前的系列作品一致的风格，但服装设计和细节修饰却有所改变。且不说铠甲袖子的诡异造型，装饰性花纹结合未来气息十足的铠甲，似乎已经把观众带到了奇幻与科幻融合的神秘世界了！



重庆·WHITE CAT

《怪物猎人P2》最近真的红透了半边天，为庆祝200小时达成，系列死忠WHITE CAT同学又有新作与大家分享。作者在画技上保持了一贯水准的同时，为作品增添了一些搞笑元素（大家仔细看白猫的肚皮），使画面看起来妙趣横生。



广州·+KAEDE+

里昂，“《宿命传说》系列”中的超人气魅力男，想来怎么也逃脱不了同人女们的毒手。这不，一向善于把各类角色演绎成帅哥美女的+KAEDE+同学投来了这幅惟美路线的《里昂》。紧闭的双目、略带忧伤与苦闷的面孔，死寂的深海，原作人物的精神状态在作品中被展现得淋漓尽致。

投稿须知

形式主要为单页的故事稿或者单幅画稿；请在画稿背后留下详细的联系地址及真实姓名（Email中也要注明），也请为自己的画稿起一个好听的名字，并讲述一下自己在作画时的感想，一并写在稿件的背后；画稿的题材方面请尽量与游戏有关，尤其欢迎原创稿件；信件投稿请注明“游风艺苑”收，Email稿件请寄往专用邮箱gallery@ucg.com.cn；稿件刊登后作者可以获得样刊一本，根据稿件水准稿费为40～100元不等，在刊登后一个月之内寄出。最后，欢迎大家踊跃投稿！



枪声中的游戏界

游戏暴力与现实暴力

2007年4月16日，弗吉尼亚理工大学的枪声让全世界为之震惊。23岁韩国学生赵承熙丧心病狂地杀死了32名无辜师生，29人受重伤，成为现代美国历史上死亡人数最多的校园枪杀案。

事发之后，《华盛顿邮报》发表了一篇长达5页的调查报告，在报告中指出赵承熙从高中时代起就是暴力游戏爱好者，尤其喜欢《反恐精英》。于是数年来一直试图将游戏业与各种谋杀案挂钩的著名律师Jack Thompson再次在各大电视台发表"游戏是谋杀模拟器"的论断，掀起了美国游戏业对于暴力游戏的又一轮大规模争端。

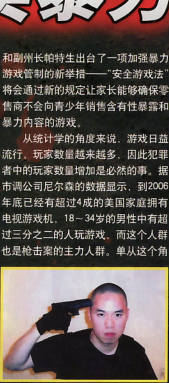
文 星夜　美编 NINA

在弗吉尼亚理工大学屠杀案期间，赵承熙曾向美国NBC电视台寄了一个邮包，邮包中有赵承熙给自己拍摄的DVD视频、43张照片以及1800字的自白书。这些证据清楚地表明赵承熙的行凶原因是他的社会仇恨情绪，并且在2005年的一次心理评估中已经表明赵承熙患有严重的抑郁症，但仍然有人千方百计地试图将赵承熙的行凶意图与游戏挂钩。

佛罗里达州一位犯罪学教授Charles Mesloh在NBC电视台的采访中表示，赵承熙在行凶时使用的是普通的格洛克19和沃尔特P22手枪，作为一个没有受过专业军事训练的普通人，能够用这种普通手枪在短时间内杀死32人是不可思议的。碰巧赵承熙喜欢的《反恐精英》是一款非常讲究战术和枪法的FPS游戏，由此人们得出结论：游戏培养了赵承熙的杀人技能。Jack Thompson在MSNBC的采访中说："活生生的生命，活生生的人因为游戏倒下了，这一点毫无疑问。"然而赵承熙是否酷爱游戏至今仍没有确切的证据，更惘论游戏与其行凶动机之间的关联。游戏业内人士对于一些所谓专家毫无来由地将罪名迅速扣到游戏头上而感到愤慨。国际游戏开发者协会执行主管Jason Rocca愤怒地说："这真是令人悲哀。那些人似乎一直等着这类事件的发生，然后他们就可以像小丑般跳出来哗众取宠。"纽约某游戏拥护组织创始人Isaiah Johnson说："这种行为真让我恶心。"

尽管如此，弗吉尼亚理工大学屠杀案仍然成为美国政坛人士抵制游戏的导火索。4月20日，Andrew Lanza和Martin Golden这两名参议员呼吁对暴力游戏进行抵制，要求加强对游戏业的相关立法限制。他们要求成立顾问委员会监控ESRB评级机构的运作，并将游戏评级上升到法律高度，向未成年人销售M级游戏的商家将会遭到法律的惩治。同一日，纽约州长思必策和副州长帕特生出台了一项加强暴力游戏管制的新举措——"安全游戏法"将会通过新的规定让家长能够确保零售商不会向青少年销售含有性暴露和暴力内容的游戏。

从统计学的角度来说，游戏日益流行，玩家数量越来越多，因此犯罪者中的玩家数量增加是必然的事。据市调公司尼尔森的数据显示，到2006年底已经有超过4成的美国家庭拥有电视游戏机，18～34岁的男性中有超过三分之二的人玩游戏，而这个人群也是枪击案的主力人群。单从这个角



▲赵承熙向NBC电视台所寄邮包中的照片。

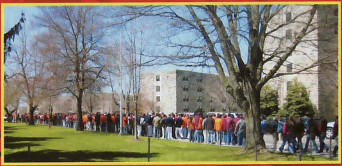
度来说，游戏已经可以与一半以上的枪击案挂钩。而由于枪击案的凶手一般有暴力倾向，因而自然会更加青睐暴力游戏，因此更容易让人将暴力游戏与枪击案挂钩。根据美国特勤局的调查研究，校园枪击案的凶手中，沉迷暴力游戏的比例仅为12%，而沉迷暴力书籍的比例为24%，暴力电影为27%，比起书籍和电影等传统媒体，游戏的影响小得多。

游戏的互动特性是很多抵制者的抗议原因，因为玩家可以在游戏中自由杀戮，这与电影和书籍等单向型媒体存在本质性区别，也正是因此，Thompson等律师提出"游戏不属于言论"的说法，因为从某种程度上说，游戏并非开发商的"言论表达"，玩家才是游戏的主体，因而"游戏不应享有自由言论权"。这种观点的抨击者则针锋相对地提出，既然玩家才是游戏的主体，开发者提供的只不过是一个供玩家表演的舞台，提供舞台何错之有？争论的关键在于：在游戏中杀人是否会刺激在现实中杀人的动机？对此，医学专家指出，未成年人的脑部发展尚未成熟，虚拟世界对于脑神经的刺激会在一定程度上影响其性格和行为，不过各种形式的媒体也都有此类刺激作用，这就是电影和游戏都需要采用分级制度的原因。

由于"爽快感"等原因，暴力内容在游戏中的出现频率越来越高，而暴力也是《生化危机4》、《战神Ⅱ》、《GTA》等顶级优秀作品不可或缺的内容，随着玩家平均年龄层的提高，暴力游戏的数量还将更多，关于游戏与现实暴力的争论或许也将成为一个永恒的话题。

案件回放

当地时间4月16日上午7点15分，赵承熙身穿蓝色夹克、黑色野战马甲和蓝色牛仔裤闯入弗吉尼亚理工大学新生宿舍，枪杀了一男一女。9点45分，赵承熙直奔工程教学大楼，用铁链将教学楼大门锁死，随后直奔有四十多名学生正在上课的207教室，开始疯狂屠杀。赵承熙在9分钟内总共开了170多枪，杀死32人，造成29人重伤。上午10点，警方进入教学楼，赵承熙举枪自尽。事发之后《芝加哥太阳报》曾误报凶手为中国人，引起留美中国学生和美国媒体的纷纷谴责。



西斯中学枪击案

1997年12月1日，14岁少年Michael Carneal在肯塔基州西斯中学向正在祷告的学生开枪，杀死3人，重伤5人。其中一名死者Nicole Hadley的父母决定将女儿的器官捐赠，当时在任的克林顿总统对此表示高度赞赏。

警方在案发后的调查中发现，Carneal在学校里原本是个优秀学生，一直没有被处罚的记录，然而由于个子小身体弱，他平常在学校里经常被人欺负。他曾经将自己心爱的东西带到学校里便宜卖给同学，希望通过这种方式交朋友，却遭到羞辱。曾有人在校报上发文污蔑Carneal对另外一名男同学"有意思"，他因此被人羞辱为同性恋。经调查Carneal患有精神分裂症。案发之前，Carneal从父母的房间里偷了一把.38手枪，他打算把枪卖给同学，结果被同学警告如果不把枪送给他，他就报警。愤怒的Carneal警告那些欺负他的同学"星期五将有大事发生"，可没人理他。于是Carneal从自己和朋友的家中偷了三把手枪、多个弹夹，开始了他的"复仇行动"。虽然Michael Carneal的动机明显，也没有任何线索显示其行为与游戏有关，然而在该案中担任三个受害者家庭指控律师的Jack Thompson仍然在1999年初将多家游戏公司告上了法庭，要求索赔3300万美元。Thompson的理由是Carneal喜欢《毁灭战士》、《雷神之锤》、《生化危机》等游戏，甚至与暴力游戏毫无瓜葛的《最终幻想》也成为其论据。这起官司于2001年结案，法院的判决结果是："游戏中的射击与课堂中的开枪杀人相去甚远。"

哥伦拜校园屠杀案



▲校内保安录像拍下的凶手行凶场面。

在弗吉尼亚理工大学屠杀案之前，美国影响力最大的校园枪杀案当属哥伦拜高中屠杀案，这起案件所引起的对于暴力游戏的争论最为声势浩大。弗吉尼亚理工大学屠杀案凶手赵承熙曾将本案的两名凶手称为"烈士"。

1999年4月20日，Eric Harris和Dylan Klebold持枪冲入他们就读的哥伦拜中学，在16分钟内枪杀了12名学生和1名教师，并造成了23人受伤，之后吞枪自杀。这起案件的死亡人数在美国历史上的校园屠杀中位列第四。

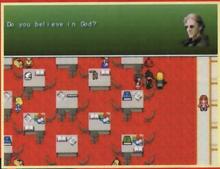
案发之后，绝大多数媒体将矛头直指游戏产业，《洛基山新闻》报道凶手是因为玩了《毁灭战士》才做出如此丧心病狂的行为。主犯之一Eric是铁杆《毁灭战士》迷，自己开设了一个《毁灭战士》的个人站点，Eric根据《毁灭战士》的引擎制作了一个修改版游戏，媒体报道中称其中的场面和玩法几乎与哥伦拜高中枪杀案一模一样。而这成为家属和有关当局指控游戏业的有力证据，当时的美国总统克林顿也对此表示关注。不过后来经调查发现这种说法是媒体间的以讹传讹。

2001年4月24日，哥伦拜屠杀案的多名受害者家人向25家游戏和娱乐公司提出起诉，诉讼对象包括任天堂、世嘉、索尼、id Software、Acclaim、Activision、Capcom、Eidos等，索赔金额高达50亿美元，创造了游戏业相关诉讼案最高索赔金额记录。2002年，美国联邦法官以证据不充分为由进行撤案处理。美国特勤局曾组织顶尖心理学家对罪犯心理进行研究，研究结果是Eric是精神病患者，而Dylan患有抑郁症。

超级哥伦拜大屠杀RPG

电影制片人Daniel Ledonne根据哥伦拜事件制作了一款RPG游戏，用游戏制作软件《RPG Maker》将该事件的情形还原，玩家扮演的正是两位凶手，游戏中的每一句台词、每一个受害者的名字都是取自现实，所有的事件发生时间与现实完全一致。

这款游戏于哥伦拜事件6周年时在网上放出下载，是一款免费软件，最初没有任何媒体对其进行报道。游戏推出后引起强烈争议，一年后成为媒体热炒的话题，2006年9月该作因为下载量太大而被撤走，Ledonne表示其单日下载量可达8000次。



《GTA3》少年枪击案

2003年6月，16岁的William Buckner和他14岁的同父异母的弟弟Joshua Buckner在美国大烟山州际公路朝过往的车辆射击，造成一死一伤。死者是45岁的Aaron Hamel，伤者是19岁的Kimberly Bede。



事后两个男孩在媒体的采访中说，他们是因为玩了《GTA3》后心生好奇，于是从家中上锁的房间里找来一把步枪，他们先是朝着街上的汽车连开数枪，觉得很有趣，于是就到公路上朝途经的汽车开枪。

案发后，死伤者家属向SCEA、Take-Two和沃尔玛提出起诉，要求索赔2.46亿美元，而家属的代表律师正是长期与游戏业作对的Jack Thompson。虽然官司最后没能胜诉，但Thompson在声明中说："我们希望警告游戏业，如果他们继续向孩子兜售成人游戏，我们将会让他们偿还血债！"

少年杀警案

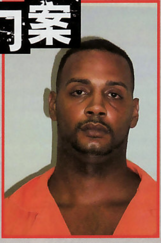


2003年6月7日，18岁的Devin Moore因涉嫌偷车而被警方拘留。当时Moore并没有犯罪记录，警官Arnold Strickland将其带回Fayette警署进行登记时，Moore表现得很合作。就在Strickland不注意时，Moore突然夺走了他的.40口径手枪，朝着他连开两枪，其中一枪打中头部。警官James Crump听到枪声后赶往现场，在楼道上遇到了Moore，Moore先开枪射中了Crump，随后又补上两枪，其中一枪击中头部。Moore接着逃到了紧急出口，在那里遇上了Ace Mealer警官，并朝其开了5枪，同样有一枪击中头部。Moore最后逃到了停车场，用从警局拿到的钥匙偷走了一辆车。

Devin Moore杀警案在美国引起轰动，由于手法极其娴熟，律师Jack Thompson再次发表了他的暴力游戏言论，认为游戏是谋杀训练器，让Moore在警局中能够像在游戏里一样技巧娴熟地杀人。Moore被警方逮捕时说："人生就像一局游戏，你总有一天会死。"警方在事后的调查中发现Moore非常喜欢玩《横行霸道：罪恶都市》，因此死者家属对SCEA、Take-Two、沃尔玛和GameStop提出起诉，要求赔偿6亿美元。身为控方代表律师的Thompson在此案中明确向媒体表示要"摧毁Rockstar"，辩方因而以"破坏法律精神"为由要求更换控方律师。

由于没有任何案例和研究结果表明游戏与现实暴力的关联，控方再次在这起官司中败诉，不过Devin Moore的一级谋杀罪名成立，于2005年10月以注射方式被执行死刑。调查表明，Moore的犯罪行径最主要的原因是教育和家庭问题，因为Moore从小成长在破碎的家庭，后来又被多个家庭领养，成长环境非常恶劣。

Xbox灭门案



2004年8月美国佛罗里达州戴堂纳镇发生了一起灭门惨案，警方在一所住宅处发现了六具血肉模糊的尸体，甚至主人所养的宠物狗也被棒击至死。这起事件的主凶是一位有过多起严重犯罪记录的惯犯，名为Troy Victorino，另外还有三名年仅18岁的帮凶。

Victorino是一位15岁就开始因为偷车而被捕的惯犯，纵火、斗殴、抢劫等罪行全都干过，最后因为杀人而蹲了8年的监狱。2004年Victorino刑满释放，但仍然从事不法活动。2004年7月，Troy Victorino与一帮手下看中了戴堂纳镇当地的一所无人居住的房子，并将其占为己有。一个月后，女主人Erin Belanger归来后发现自己的房子被占，因而与这群流氓发生了争执，后在警方的干涉下才将他们赶走。不过Victorino一行人还留下了一些物品，其中包括一台Xbox主机。Victorino以索要Xbox为借口数次到Belanger的家中捣乱，并扬言要杀死Belanger雪恨。

几日后，Victorino带着三名手下来到Belanger的居所，趁着屋里人熟睡之际，一群人用铝制棒球棍朝着六人的头部猛击，Victorino先确认所有人都已死掉，然后在屋里寻找自己的Xbox，随后扬长而去。这起事件发生后，包括CNN在内的美国各大媒体都以"夺回Xbox"为因描述Victorino等人的杀人动机，引起强烈反响。

英国少年血案

《Manhunt》是一款比《GTA》更为暴力的游戏，而与该游戏相关的血案发生在英国。一位17岁少年Warren LeBlanc将14岁少年Stefan Pakeerah引诱到公园后，用刀和拔钉锤将其残忍杀害。警方在调查中发现Warren酷爱《Manhunt》，而这款游戏中也有与Warren犯案手法相似的情景。在路透社的采访中，Stefan的母亲愤怒地说："Stefan被杀的手法与那款游戏简直如出一辙，如果这样的游戏对孩子的影响那么大，应该统统被撤下货架！"

这起案件发生后，英国Dixons等零售商将《Manhunt》撤下了货架，然而由于媒体的报道提高了该作的曝光度，反而令其销量迅速提升，销售情况甚至比其刚发售时还好。这起事件还惊动了英国首相布莱尔，英国游戏业协会ELSPA就暴力游戏问题请示了布莱尔，而在下议院召开的一次会议中，布莱尔也出席聆听了市议员Keith Vaz对该案的汇报。对此布莱尔做出了公正的判断。布莱尔认为《Manhunt》确实有暴力内容，不过这本身就是一款面向成年人销售的游戏，暴力游戏本身并没有错，但向未成年人销售属于违法行为，布莱尔相信英国游戏业的自律系统。

关于Jack Thompson



Jack Thompson现年56岁，是一位美国律师兼活动家，一直致力于抨击暴力游戏，可说是游戏业最大的敌对者。在此之前，Thompson曾经对抗过说唱乐等通俗文化，不过从来没有一种媒体能够像游戏那样让他恨之入骨。他曾经将游戏称为"意淫"，将玩家称为"傻蛋"。谈到自己对暴力游戏的讨伐行为时，Thompson将自己称为"教育者"和"先锋"。每当有校园枪击案或任何与游戏能扯上边的暴力案件发生，Thompson先生总是会第一个跳出来，用振聋发聩地声音痛斥暴力游戏为罪魁祸首。

Jack Thompson从1999年初在西斯中学枪击案担任控方律师开始，就一直想方设法将游戏与谋杀案挂钩。Thompson提出了游戏是"谋杀模拟器"的理论，认为游戏是青少年用来策划暴力行径的工具。他曾说："在所有的校园枪击案中，我们发现杀人的孩子都是游戏玩家。"对于游戏业以"自由言论权"进行的反驳，Thompson说："谋杀模拟器不配称作'言论'，它是教小孩熟练杀人，并乐于杀人的工具。"

CAUTION CAUTION CAUTION CAUTION CAUTION CAUTION CA

大阪校园暴力

2005年2月，日本大阪市某小学发生暴力案件，一位17岁少年冲进校园，将一名老师和两名教职工捅成重伤。这名少年曾在东京某游戏公司兼职，还给游戏杂志写过游戏前瞻。他在警方的口供中表示，他非常沉迷于暴力游戏，非常喜欢游戏里的杀戮场面。

这起案件虽然没有造成死亡，但在日本引起了声势浩大的暴力游戏讨伐运动。大阪市政府表示把暴力游戏列为有害出版物，强制禁止向未成年人销售。神奈川县政府也出台了类似措施：任何向未成年人销售暴力游戏的游戏店将会被处以30万日元的罚款；琦玉县也有同样的规定出台。

在大阪、神奈川和琦玉的暴力游戏抵制运动中，矛头都对准了由Capcom引进日本的《GTA3》。Capcom于2003年9月将《GTA3》引入日本，当时销量达到35万套，是美式游戏在日本难得的销售佳绩。神奈川县在2005年6月7日的声明中明确规定禁止向未成年人销售《ＧＴＡ３》，而Capcom在该声明发表后即表示欲就此提出起诉。Capcom社长辻本宪三是当时的CESA会长，而CESA正是日本游戏评级制度CERO的制定机构。



▲日本学生可以很轻易地玩到《GTA3》。

少年弑亲案



2004年7月5日，15岁少年Cody Posey的弑亲案让《横行霸道：罪恶都市》再次成为媒体争论焦点。Cody Posey因为洗马厩速度太慢而遭到毒打，愤恨的Posey拿走了家中的手枪走向客厅，向正在看书的继母头部开了两枪，随后Cody的亲生父亲Paul Posey闻声而来，Cody毫不犹豫地将其射杀，继母的女儿Marilea Schmid也难逃劫数。案发后Cody非常镇定地将三具尸体拖出了房子，本想将其埋在附近，由于地面太硬无法挖开，因而将尸体扔到了挖掘机的铲斗里。随后Cody换了件衣服，开着父亲的卡车到附近的商店买了罐雪碧，接着开车到朋友的住处，直到被捕。

Cody Posey的案件在最初的审理中已经有确切的证据表明主要原因是家庭虐待，有证人表示Cody长期受到虐待、羞辱和孤立。不过在后来的审讯中，Thompson自告奋勇地担任控方律师，他宣称Posey是因为《横行霸道：罪恶都市》而萌生杀机，因为其在犯案过程中明显表现出与其年龄不符的冷静，甚至其杀人的顺序也都是事先策划好的，先击毙客厅中的继母是为防其打电话报警。

同性恋酒吧枪杀案

2006年2月2日，马萨诸塞州19岁少年Jacob Robida进入新贝德福德市的一个同性恋酒吧，他喝了两杯酒后用短柄斧砍伤一人，随后Robida被制服，凶器被夺。谁料Robida竟抽出一把手枪开始射击，至少打伤三人。事发后，警方立刻展开搜捕，并出动FBI，展开全国范围的追捕，通缉传单发遍整个州。2006年2月4日，警方在阿肯色州发现了Robida的行踪。在与警方的枪战中，Robida杀死了33岁的女同伴Jennifer Bailey，随后开枪自杀。

Jacob Robida曾在他的MySpace个人主页中显示了对“新纳粹主义”的兴趣，在他的房间里塞满了新纳粹主义和反犹太人的书籍，还有一个自己做的棺材。显然这种精神信仰上的扭曲是Robida行凶的主要影响因素，而Jack Thompson律师则宣称《喋血街头》和《GTA》是其杀人的灵感来源。据警方调查，Robida的朋友说他很喜欢《ＧＴＡ》。新贝德福德市市长Scott Lang也因而抨击了游戏业，他在声明中说：“我们要把暴力游戏从我们的家乡赶走！”



▲案发地点Puzzles Lounge。

加拿大校园枪杀案

2006年9月13日，加拿大蒙特利尔发生了一起校园枪杀案，名为Kimveer Gill的男子在Dawson大学里朝着人群开枪，造成一人死亡、20多人受伤，随后被赶到现场的警察击中手部，Gill见无路可逃，遂朝着自己的脑袋开枪自尽。

事发之后，加拿大CBC在报道中宣称Gill是个游戏迷，喜欢名为《喋血街头》(Postal)的暴力游戏，同时也很喜欢《超级哥伦拜大屠杀RPG》。电视游戏玩家对于《喋血街头》这款PC游戏可能会有点陌生，这是一款类似于《ＧＴＡ》的暴力游戏，不过采用了第一人称视点，销量超过20万套。该作制作人Vince Desidiero曾经发表过这么一番言论：“游戏的惟一乐趣就在于尽可能地去伤害每一个人，从这一点上看来，游戏会让人感觉异常的兴奋。”

枪杀案发生后，美国佛罗里达州律师Jack Thompson向多家媒体发送了一封电子邮件，信中说：“这位杀人犯用他的两款谋杀模拟电子游戏来训练，最终进入了他的学校疯狂开枪……”不过真正的原因是Gill早有厌世情绪。Gill曾在1999年接受过军事化训练，曾经是一个射击俱乐部的会员，经常锻炼枪法。Gill在网络博客中称自己为“死亡天使”，他的博客中放了50多张手持枪械的照片，眼中流露杀气，他宣称“讨厌这个世界的一切”、“希望让我的敌人粉身碎骨”。Gill曾经说过“要么像罗密欧与茱丽叶一样死去，要么在乱枪中死去”。早在案发之前，他就已经给自己留下了墓志铭：“英年早逝，留下一堆乱尸。”

2007年1月蒙特利尔警方补充了一些有关Gill的信息，据称Gill曾打算在蒙特利尔市的其他几所学校进行同样的枪杀行为，他甚至曾经打算杀死几名家人。



德国校园枪击案

2006年11月20日，一位18岁少年闯入德国西部城市埃姆斯代滕的舒和兄妹中学开枪扫射，造成27人重伤，随后在与警察的对峙中自杀身亡。这位少年名为Bastian，是舒和兄妹中学的学生，酷爱《反恐精英》，此前曾因私藏武器而被警方调查。

德国是全球对暴力游戏管制最为严格的国家之一，此案发生后德国立法机构发言人沃尔夫纲表示，立法机构考虑禁止在德国境内流通一切与战争和杀戮相关的游戏。德国巴伐利亚省和下萨克森省的反应最为激进，在其准备的法律草案中不仅规定开发和发行暴力游戏的公司会遭法律制裁，玩这些游戏的成年玩家也将可能被罚款甚至蹲监狱。

美国历史上的校园枪击案

由于在美国普通民众可以购买枪支，因而为校园枪击案的频发提供了社会背景。美国城市的学校中，有17%至少发生过一起严重校园犯罪，而在乡村的发生率为10%，偏远小镇的发生率仅为5%。目前为止，美国已经有9000多人在校园枪击案中丧生。调查发现校园枪杀案的凶手大多是在学校中被疏远、被欺负的学生，而在犯案之前通常有精密的计划。

近十年来的美国著名校园枪击事件

1997年10月1日 密西西比州珀尔市的一位16岁少年杀害了自己的亲生母亲，随后到其所在中学开枪射击，造成9名学生受伤。

1997年12月1日 肯塔基州西帕迪尤卡市的14岁少年Michael Carneal在西斯高中开枪杀死3人，重伤5人。

1998年3月24日 阿肯色州琼斯伯勒中学的两名仅11岁和13岁的少年开枪打死4名女学生和1名老师，造成10人受伤。

1998年4月24日 宾夕法尼亚州埃丁伯勒宴会厅举办的舞会中，一位14岁学生开枪打死了一位理科教师。

1998年5月19日 田纳西州费耶特维尔中学的一名18岁优等生开枪杀死了自己的情敌兼同班同学。

1998年5月21日 俄亥俄州斯普林菲尔德市的17岁男孩Kipland Kinkel先杀死自己的父母，接着到自己的中学杀死两名同学，并造成25人受伤。

1999年4月20日 科罗拉多州丹佛市的哥伦拜中学发生屠杀案，两名学生杀死13人，打伤23人随后吞枪自杀。

1999年5月20日 佐治亚州科尼尔斯市一名15岁少年带着两把枪朝正在上课的学生开枪，造成6人重伤，行凶动机据称为失恋。该案由于与哥伦拜大屠杀仅相隔一月，因此备受关注。

1999年11月19日 新墨西哥州德明市的一所学校里，一位12岁男孩开枪打死了一位13岁女孩。

2000年2月29日 一位年仅7岁的男童在上课时开枪打死了同班的6岁女童。

2000年8月28日 阿肯色州立大学一位研究生开枪打死了一名教授，随后开枪自杀。

2001年3月5日 加州桑提市桑塔纳中学的一位学生开枪杀死了两名同学，打伤13人。

2002年1月16日 一位43岁的尼日利亚学生因为被阿巴拉契亚法学院退学而心生怨恨，开枪打死3人，打伤3人。

2003年4月24日 宾夕法尼亚州一位14岁少年在学校自助餐厅开枪打死校长，随后自杀。

2003年9月24日 明尼苏达州洛克里中学一位15岁少年开枪打死两名同学，被判终身监禁。

2004年2月3日 佛罗里达州南木中学一位8年级学生在浴室内谋杀了他的同学兼好友。

2004年11月22日 费城一所中学的16岁少年在枪击案中被打死，两名16岁女孩受伤。

2005年3月21日 明尼苏达州一个印第安人保留地内，一名学生开枪打死了自己的祖父母，然后闯进当地中学打死6人，打伤15人，随后开枪自杀。

2006年8月24日 佛蒙特州奇滕登县某小学里，一位枪手开枪杀死2人，打伤3人。

2006年9月27日 科罗拉多州普雷特峡谷中学里，一名53岁男子劫持并性侵犯了6名女学生，后开枪杀死其中一人，最后开枪自杀。

2006年9月29日 威斯康星州一所中学的15岁学生连开数枪打死了校长。

2006年10月2日 宾夕法尼亚州兰开斯特县一所社区学校里，32岁货车司机劫持了多名人质，最后杀死5名少女，并开枪自杀。

2007年1月3日 华盛顿州塔科马市的福斯高中，一位18岁男生杀死了一位17岁的学生。

世界各国的游戏法规

英国 U.K.

英国游戏业协会ELSPA于1994年因《致命格斗》导致的争议而开始推出游戏业自律性评级机构，2003年，ELSPA开始采用多个欧洲国家使用的PEGI评级制度。不过含有暴力和色情内容的游戏仍然需要提交给英国电影审查局进行审查。英国法律严禁零售商向未成年人销售成年级游戏。

德国 Germany

在欧洲国家中，德国对暴力游戏的管制最严。德国的游戏审核机构是BPjM，所有不适合18岁以下玩家的游戏都会被编入"the index"（被禁游戏索引），只有少数几家专营公司能够销售此类游戏，并且购买者必须出具身份证。"the index"中的暴力游戏不得进行市场宣传，甚至游戏媒体也不得评测此类游戏。因此，大多数在德国销售的暴力游戏都是经过大幅修改的，避免被"the index"收录其中。例如德国版《魂斗罗》就将人类的敌人换成了机器人。

不过最近德国开始采用USK评级制度，18岁以上的游戏也可以在普通商店销售，不过店员必须检查购买者的身份证。尽管如此，USK对于18岁游戏的评级标准仍然比美国和英国严格得多，《战争机器》、《丧尸围城》等游戏都无法在德国发行。不过在游戏的色情内容方面，德国的管制非常宽松。

泛欧洲游戏信息系统

Pan European Game Information(PEGI)

PEGI由欧洲互动娱乐联盟（ISFE）创办于2003年4月，虽然是一个与欧盟无关的游戏评级组织，但已经获得了25个欧洲国家的支持。这是一种自愿型评级系统，游戏开发商可以自行决定是否参与。由于参与评级的游戏可以让家长更放心，有利于游戏销售，因此大多数在欧洲发售的游戏都会参与PEGI评级。要参与PEGI评级，开发商只要填写一份有关游戏内容的完整的问卷表，然后提交给荷兰视听媒体分级协会（NICAM）评审即可。PEGI除了有表示对应年龄的分级标志外，还有表示所含内容的警示性标志。

3+ www.pegi.info | 7+ www.pegi.info | 12+ www.pegi.info | 16+ www.pegi.info | 18+ www.pegi.info

@*! 包含不雅语言 | 包含歧视内容 | 毒品内容 | 恐怖内容 | 性内容 | 暴力内容 | 赌博内容

美国 U.S.A

1994年美国参议员Joe Lieberman和Herb Kohl因《致命格斗》和《毁灭战士》开始向游戏业发难，美国游戏业协会IDSA（即ESA的前身）出于对游戏业的自我保护而创立了ESRB评级机构。不过ESRB是一种警示性评级，不具备法律效力，仅仅是作为家长选购游戏的参考，未成年人同样可以买到M级游戏。

2004年12月，美国互动娱乐商会（IEMA）主席Hal Halpin表示，包括沃尔玛在内的所有会员企业将会要求员工对购买M级游戏的玩家进行身份证检查，并且向家长提醒和解释评级标准。尽管如此，美国各州仍然时不时地希望通过立法将ESRB作为一种法律规范，让将M级游戏销售给未成年人的店家遭到经济处罚甚至蹲监狱。尽管如此，由于游戏产业已经形成一个相当大的规模，IEMA和ESA就像美国步枪协会一样已经成为极具影响力的利益集团，因此目前为止美国各州的游戏立法提案都被IEMA和ESA推翻。

娱乐软件评级机构

Entertainment Software Rating Board(ESRB)

ESRB是创立于1994年的游戏业自律机构，ESRB评级系统是一种自愿型评级系统，游戏发行商可以选择不参加，不过目前在美国发行的绝大多数游戏都有提交给ESRB进行评级。发行商需要向ESRB提交有关游戏中"极限内容"的录像带，并填写一张描述游戏内容的问卷，同时再塞一张2000～3000美元的支票。ESRB中的AO级游戏是受到严格流通限制的游戏，到2006年为止只有23款游戏被划归为AO级，且大多是PC游戏，一般是因为含有色情内容。

EARLY CHILDHOOD eC	EVERYONE E	EVERYONE 10+ E 10+	TEEN T	MATURE 17+ M	ADULTS ONLY 18+ AO	RATING PENDING RP
CONTENT RATED BY ESRB	CONTENT RATED BY ESRB	CONTENT RATED BY ESRB	CONTENT RATED BY ESRB	CONTENT RATED BY ESRB	CONTENT RATED BY ESRB	CONTENT RATED BY ESRB
适合3岁以上	适合6岁以上	适合10岁以上	适合13岁以上	适合17岁以上	适合18岁以上	正在审核中

日本 Japan

暴力和色情游戏从1986年开始引起日本社会的关注，在dB－soft的《177》(177是日本强奸犯罪相关法案的编号)中，玩家扮演强奸犯。这款游戏在日本国会引起了争议，后来被召回，取消了具有争议性的内容后重新上市。1992年日本色情游戏业成立了电脑软件伦理审查组织EOCS。

日本电视游戏业长期以来有任天堂、索尼等硬件商把关，一直并未有色情游戏出现，而日本厂商的作品中暴力内容也不多。不过《生化危机》等游戏出现后让电视游戏的评级成为必要。因此日本电脑娱乐供应商协会CESA于2002年推出了CERO评级制度。东京都、神奈川县、大阪府等重要地区出台了将Z级18岁以上游戏定为"有害图书"的规定，此类游戏的流通遭到严格限制。

电脑娱乐评级机构

Computer Entertainment Rating Organization(CERO)

CERO由日本电脑娱乐供应商协会CESA创办于2002年7月，参考了美国的ESRB。CERO是一个非盈利性组织，但为了维持组织的运作，游戏的评级是需要收费的，CESA的会员企业每提交一款游戏进行评级需要缴纳7万日元，非会员为10万日元。廉价版和移植版游戏的再审查费用为2万日元。2006年3月1日，CERO进行了一次改革，新增的Z级与D级虽然只是相差一岁，但Z级会受到各地政府严格的流通限制，不过Z级游戏的种类只占7%左右。



全年龄　12岁以上　15岁以上　17岁以上　18岁以上

澳大利亚 Australia

澳大利亚的游戏评级由"电影及文艺作品分级署"(OFLC)负责，该机构认为不适合15岁青少年玩的游戏将会被彻底禁止，不得在澳大利亚境内以任何形式流通，成年人也无法购买，《GTA3》、《GTA：圣安德里亚斯》等游戏就是因为这种原因而无法进入澳大利亚。不过最近维多利亚州政府正考虑出台R18+这一新的评定级别。

新西兰 New Zealand

新西兰的游戏相关法规是1993年通过的"电影、游戏及出版物分级法案"，该法案规定警方可随时没收任何被定义为有害出版物的作品，并对供应、发行和展示此类作品的个人和企业处以2000美元以上的罚款，并可判处最长10年的有期徒刑。

巴西 Brazil

巴西没有明确规定游戏限制法规，不过在1999年巴西司法行政部亲自封杀了三个游戏系列：《恶煞车手》(Carmageddon)、《GTA》和《毁灭公爵》，原因是当时发生的电影院屠杀事件与《毁灭公爵3D》中的一个关卡很像。

阿根廷 Argentina

阿根廷26.043号法律条文规定，进口和国产的游戏都要在包装中印上"适合全年龄"、"适合13岁以上"、"适合18岁以上"等标记。

意大利 Italy

在意大利，只有部分游戏曾经受到审查。1998年《生化危机2》发售时，由于一个母亲活动组织的抗议，该作曾被封杀，不过在法官判决之后数日又得以上市。2006年11月，意大利政客曾提出禁止《蔷薇法则》发售。

希腊 Greece

2002年7月，希腊国会通过了2037号法案，将整个电子游戏规定为非法娱乐内容。这种极端的管制措施引起了欧洲各国和美国的不满，在希腊国内更是引起游行请愿。2003年12月，由于欧盟的介入，该法案修改为网吧内不能玩游戏。

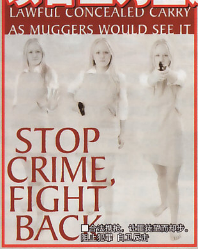
美国的枪文化

每当发生校园枪击案，美国就会掀起新一轮有关禁枪的激烈争论，有关游戏造成校园惨案的说法显然缺乏说服力，但枪支在社会上的广泛流通而造成的危害不容置疑。

美国的私人拥有枪支数量为世界第一，共有2.35亿枝枪为私人拥有，平均算下来几乎人手一枝。用枪支保护自己的生命、家庭和财产，被认为是每个人不可剥夺的权利，所有成年人经过培训并领了执照之后都可以买枪。美国的各个州对于枪支的管制程度均有不同，华盛顿州所有中学教学楼的入口都装有金属探测器，就是防止有人带枪进入教学楼。弗吉尼亚州则是对枪支管制最松的州之一，在该州买手枪甚至不需要申请执照或者经过培训，购枪者甚至可以在枪展中随便购买枪支而不用登记身分。

虽然每次枪击案后，禁枪的呼声总是一浪高过一浪，但事情过后，枪支仍然正常流通，完全不会受到任何影响。枪支流通之所以能够在美国合法化，一个重要原因在于各种利益集团的介入，美国的政治体系是一个由各种利益集团支撑的集团政治，而美国步枪协会就是其中一个实力强大的利益集团，布什便是该协会的赞助对象，在2000年总统大选期间获得了该协会140万美元的捐助。相比之下，民主党的禁枪倾向比较明显，克林顿曾于1994年禁掉了19种枪支，不过也因此使得民主党在国会中失去了20多个席位。枪支产业是美国经济和政治的一个重要支柱，但也因此为人们的安全蒙上了一层阴影，美国平均每年有3万人死于枪口之下，在发达国家中居首位。

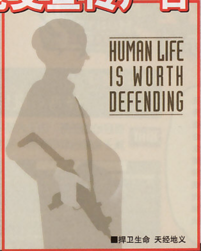
以自卫为主题的各种枪支宣传广告



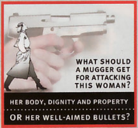
■合法携枪，让匪徒望而却步。阻止犯罪 自卫反击



■孩子相信父母能够给他们安全 不要辜负他们的信任



■捍卫生命 天经地义





▲心无所惧：随处都是禁猎区。

游戏进行时

IT' S GAMING

挖掘二线精彩 品味热门流行

自从"游戏进行时"推出之后，受到了不少读者的好评，也收到了不少读者寄来的投稿，不过在这里还是要强调一下，请大家注意时效性和趣味性的问题。当然，这两者是可以在某种程度上进行互补的，像本期《最终幻想XII》研究那样，趣味性就大到了可以无视时效的地步。

话说本期的"游戏进行时"还真是充溢着可爱温软的空气，从《樱兰高校男公关部》到《莉兹的工作室 奥尔多鲁的炼金术士》，再加上《交响情人梦》都属于萌系可爱向作品，相信广大女性玩家一定会喜欢（对可爱系不感冒的男性玩家也可以介绍给MM玩哦）。另外，从本期开始，"多罗电视台"就要乔迁到"游戏立方"中去了，请广大多罗支持者继续关注。

欢迎来信或发送Email到guide@ucg.com.cn与更多的读者分享。

樱兰高校男公关部

一款挂羊头卖狗肉的后宫游戏



仅从标题字面和游戏类型上来理解，或许你会认为这是一款供男性玩家练习公关技巧顺便培养追MM经验的邪道教学软件，但若真这么想你便大错特错，我敢打赌，作为一个身体健康的正常男性，误买到这款游戏或许是你游戏生涯中最大的阴影。

事实上，这是一款非常应景的动漫改编游戏，就连剧情架构都与原著动画一模一样：以特困优待生的身分就读贵族学园樱兰高校的女主角藤冈春日在造访公关部时不小心打碎了一个贵重的花瓶（价值800万日元），在部长须王环的"胁迫"下，她只得被迫女扮男装加入公关部打工还债。我们的"游戏"也从此正式开始……

之所以把游戏二字打上引号，是因为我觉得与其把它看作一款游戏软件，不如称为电子小说更为恰当。虽然主角有着打工还债的任务，虽然主角有着与众多男公关部员周旋的"使命"，虽然主角有着从众多分支中选择剧情发展的自由——但我依然要说，游戏的节奏实在是太沉闷了。在大部分时间里，你所做的事情就是看着画面上的对白不断闪过，听着原班声优们的倾情演出，想着偶尔出现的动画是原著中哪一话哪一节的，间或有对白框闪过，你只需随便选择一个自己感觉差不多的选项就可以了，完美的即时存/读档（L2/R2）功能会让你尽情享受"出尔反尔"的快感。

对于一款恋爱AVG（姑且可以这么称之吧……）而言，这款游戏的互动乐趣几乎被降到了冰点，当面对点名的客人时，虽然你看似有许多种话题可供选择（在屏幕左侧用图标显示），但无论你选择哪一种，结果都是千篇一律地枯燥：要么瞬间提升好感度，要么瞬间降低，没有半点对话剧情在里面——老实说，我个人还是比较喜欢这种不拖泥带水的设定。也因此，游戏的"电子小说"向愈发明显。不过值得一提的是，游戏的原班声优阵容还是颇为强大的，尽管大众脸NPC只会腹语，但能听到几位帅哥的原声倾情奉献对某些人而言也算是值回票价了。







▲来自原著中的经典场面比比皆是，注意其中有一名是女主角。



▲每章结束后的好感度统计——典型的《樱大战》风格。



▲面对客人时的不同选项完全是碰运气，准备好S/L大法吧。

最后友情声明，这款游戏的推荐人群只有三种：1.对女性向后宫游戏来者不拒的博爱者；2.原著的铁杆FAN；3.恋声癖。如果你三种都不是——请相信我——碰都别碰。

怪物猎人P2 官方更新揭示板



本次官方更新的任务明显走了两个极端，两只大怪鸟出奇的简单，而雌火龙和樱火龙的组合却异常强悍，奉劝想"单刀赴会"的玩家还是叫上自己的好友一起挑战吧。根据目前官方透露的消息，不久后官方将会开放传说中的"红黑龙"任务，这绝对是对大家2个多月奋斗结果的一次大检验，看来被怨念已久的"黑灭龙系"武器终于可以佩戴在大家的腰间了。

4月13日更新 怪鸟の岚！

Hint 很轻松的任务，由于大怪鸟属于初期的低级怪物，所以战斗的难度并不高，当它们濒死时都会返回6区进行休息，只要避免同时将两只怪鸟都吸引在一起就很好对付。在已经消灭两只的前提下会出现补给品，将蓝色箱子中的"ネコタクチケット"放入红色箱子或等待任务时间结束即可过关，过关奖励中很容易出现"巨大なクチバシ"和"火炎袋"，适合升级某些初期的装备。



4月20日更新 ファミ通 2头の女王

Hint 由于是G级任务，所以即便有强力装备也不建议各位玩家独自挑战，雌火龙和樱火龙的双重夹击绝对不是闹着玩的。本次作战的地点是在相对比较狭小的大斗技场，再加上没有什么天然屏障，要想战斗比较轻松就要带足闪光弹、麻痹陷阱、大爆弹等辅助道具，只要先集中消灭其中之一，剩下的那只就只有任我们宰割了。胜利后会得到"ファミ通の注文书"的特殊奖励，可用于制造"ファミ通TシャツS"和"ファミ通汉布S"装备，而武器方面则可以制造水属性420的太刀扇【ガバス】，造型相当的搞笑。



火热秘技

“攻略透解”、“研究中心”、“火热秘技”欢迎来稿！
投稿地址：兰州市耿家庄邮局99号信箱 游戏机实用技术杂志社收
邮编：730000 Email：guide@ucg.com.cn

机车风暴 PS3 全版本

原名 MOTOR STORM

可以参加所有的活动

用此秘技可以在游戏初期就参加所有活动，但是关机后效果就会消失。如果下次游戏时还想使用的话，就要再次输入秘技。具体方法为：

在标题画面中，同时按住L1、L2、L3、R1、R2、R3不放，再把左摇杆向下拨，把右摇杆向上拨，如果听到音效的话即表明成功。

本作绝对是PS3上目前最值得玩的游戏之一。



喧哗番长2 全灭 PS2 日版

原名 喧哗番长2 フルスロットル

轻松赚大钱

在游戏初期需要大量钱，那么有什么秘技可以在不做坏事的情况下赚到大量钱呢？答案很简单。首先去游乐场购买1000元的代币，之后用100枚代币去交换精力回复剂S，之后去杂货店把精力回复剂S 卖掉就可以了。每次可以赚到2820元哦！

如果不太在意画面，日语又有一定水平的话，本作还是很值得推荐的，可惜……

哆啦A梦 大雄的新魔界大冒险DS NDS 日版

原名 ドラえもん のび太の新魔界大冒险DS

不为人知的实用密码

只要将游戏通关一遍，就可以在指定地方输入12位的密码。成功之后会出现隐藏地点，只要战胜该地点的角色，就可以拿到珍贵的魔物卡片。这样就可以进化成最强的魔物了。

输入地点	密码
归らずの原（魔界星关卡2）	4BATL2HYRY57
魔兽の山（魔界星关卡3）	C4N2R2EPAEEJ
浴岩の川（魔界星关卡4）	S7CFSTSACQRZ

某身为哆啦A梦死忠的小编居然对本作无动于衷，实在让人心寒啊……是谁就不点名了。

雷曼疯兔危机

将疯狂进行到底



这群猥琐到极点的贱兔们在Wii上闹够了之后又转战到X360上。在挥动双节棍手柄直到腰酸背痛之后，我又不得不拿起X360手柄继续受虐于这群门牙大过眼珠的长耳朵家伙。

贱、猥琐、充满了搞笑元素，《雷曼 疯兔危机》给每个玩家留下的最深刻印象是那群疯疯癫癫的傻兔子的倾情演出，或者说这款游戏是近期最火爆最特别的游戏也不为过。随后推出X360版虽然无法原汁原味地保留Wii版中的全部特色，但也相当厚道。在删除部分Wii版独有的小游戏后，又加入了一些更加适合X360普通手柄的新游戏，此外，X360独有的成就系统也让这款游戏的耐玩度直线上升，至少对一些执著与获得成就的玩家来说是这样的。不过，不要以为这款游戏有点神经质取向就觉得它的成就很好拿，相信每个接触过X360版《疯兔危机》的玩家都会觉得这将是一个艰巨的任务。当你费尽心思拿到全部的成就之后，估计你也会变成像这群兔子一样疯疯癫癫。

全成就达成一览

名称	成就点数	达成方法
Bunny Rayman	50	在story mode中解锁Bunny Rayman服装
Caramba Rayman	50	在story mode中解锁Caramba Rayman服装
Dance King	50	在score mode的全部Booty game中得到700点以上的分数
Deejay Rayman	50	在story mode中解锁DeeJay Rayman服装
Gothic Rayman	50	在story mode中解锁Gothic Rayman服装
Greatest Rayman Ever	100	在score mode中得到183000点以上的总成绩
Rayman in Camera	50	上Xbox Live进行至少一次的视频游戏
Rayman Loves Challenge	50	解锁score mode中的全部挑战
Rayman Loves Drawing	100	打开score mode中的全部三个artwork
Rayman Loves Movies	100	解锁score mode中的全部九段bonus movie
Rayman Loves Music	50	解锁story mode中的全部八首曲子
Raymaninho Rayman	50	在story mode中解锁Raymaninho Rayman服装
Rock n Roll Rayman	50	在story mode中解锁Rock n Roll Rayman服装
The Bunny Hunter	50	在score mode的全部Bunny Hunter game中得到700点以上的分数
The Fastest Rayman	50	在score mode的全部Get Going game得到700点以上的分数
The Great Escape	100	完成story mode一次

忍者龙剑传Σ 试玩版

真正意义上的管中窥豹

经过了一整晚的下载，容量900M的《忍龙Σ》试玩版终于成为了PS3硬盘的囊中之物，大家也终于可以在影像与图片之外，切身感受一下《忍龙》一代终极强化版到底威力如何。

选择NEW GAME后进入游戏第1关，当然也只能玩这一关。没有CG动画片头，但增加了一段隼龙出场杀死一个杂兵的小剧情，算是一点新意。画面方面可能是因为看过太多次世代游戏的宣传了，觉得没有想像中震撼。事后我又拿出了Xbox版的《忍龙 黑之章》进行了比对，差异果然就体现出来了。除了画质的确上升不少外，PS3版的环境细节也丰富了许多，比如第一关原本光秃秃的山道上有多种植被，敌人死后留下的血迹也需要切换数个场景后才会消失，光影效果也更加逼真自然，只是人物建模变化并不大。隼龙在试玩版中可以使用的武器有龙剑、双节棍、大刀、无想心月棍以及严龙・伐虎（双刀）。这二刀流自然是最受关注的，只是试玩版中无法看到出招表，但从试用和自己组合的一些招式来看，二刀流的出招动作迅猛，气势不俗，但性能对比其他武器优势并不明显，这可能也是出于平衡性的考虑吧。还有一个改变是方向键成为使用道具的快捷键，这样一来吃回复药就不必开菜单了，一定程度上增强了游戏时的流畅度。

第一关的流程对于《忍龙》的玩家来说可谓滥熟于胸，敌人的AI也没有什么变化，三下五除二便可过关。之后可选择HARD难度，通过后可选VERY HARD，再之后是MASTER NINJA。第一次过关后可选择任务模式。任务模式只有一关，只是杀一些低级怪物，内容很短。任务模式只能使用女主角瑞切尔，瑞切尔移动没有隼龙迅速，战斧的攻击距离也不长，但攻击力不俗，□连按以及前+△△都具有投技判定，对红色的恐龙也可实施投技，动作刚中带柔。在接近敌人时按住L1防御键再推敌人的方向，可以从敌人身上翻过去再攻击其背面，是很实用的招式。瑞切尔还可以使用魔法，相信是她体力的魔神基因让她的力量异于常人吧。

总的来说，PS3版《忍龙》在操作上与Xbox版基本相同，只是因为手柄比较轻且没有震动，打击感上会差一些，但画面上的确如宣传上所言，达到了次世代的基本要求。至于新武器和新角色方面，能够体验的内容十分有限，因此还是那句老话——“管中窥豹，可见一斑”，而且这一斑也不怎么大。《忍龙Σ》发售已进入倒计时，各位动作玩家还请耐心等待。



▲实际画面截图与官方图片自然会有一些差距，不过精细程度还是值得肯定的。

最终幻想XII
伊瓦利斯大陆人口普查开始！

人一无聊，什么念头都能想到。这不，在连续三期的变态玩法后，这期又来了个变态到无聊的玩法：那就是给伊瓦利斯大陆来一次人口普查！


SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved

伊瓦利斯是一个幅员辽阔的大陆——啊，对不起，在经过174期的地质勘探之后，这个东西长度仅8公里的大陆已经不配这个称呼了。幅员辽阔虽然算不上，不过种族众多是跑不掉的。那么各个种族分别有多少人呢？嘿嘿，回答不了吧？下面就来告诉你答案！

本次人口普查的标准是计算在画面上所有能够看到的人，包括不能对话的角色。不过为确保计算的准确性，有两种人不计算在内，一种是离画面过远、单凭肉眼无法判断其种族的人，另一种是在画面边界、但一切换画面就消失的人。而时间是在挑战最终BOSS之前，所有的支线任务均已完成。确定这些原则后剩下的只是时间问题了，当然前提是你得有足够的耐心（或极度的无聊）。OK，答案发表！

ヒュム族	2024人
バンガ族	299人
シーク族	212人
モーグリ族	121人
ヴィエラ族	56人
ガリフ族	46人
ン・モウ族	7人
合计	2765人

人族（ヒュム族）果然是第一大族，在人族里老人有148人，儿童有265人，其余的1611人正值壮年，可谓是一个相当年轻的种族。而在所有的地方里，王都ラバナスタ是人口最多的，这里共有ヒュム族397（85）人，バンガ族109（31）人，シーク族79（21）人，モーグリ族28（10）人，ヴィエラ族3（3）人，ン・モウ族1（1）人，总计617（151）人。括号中是可以对话的人数。

不过这还不是全部的人数，因为我们还没有算稀少种族。像キルティア教的大僧正アナスタシス是ヘルガス族，オンドール侯的副官是レベ族。而作为敌对种族存在的ウルタン・エンサ族（大砂海中出没）、バクナムス族（死都中出没）更是无法统计了。



铁拳通信 第三回

加油！公主！莉莉小技巧集合



起身压制的女王

亲爱的莉莉使用者：

你们好！当初是什么驱使你使用莉莉？让我猜猜，原因无非是三点——A，因为是新角色，所以一定要尝试一下；B，被莉莉的美貌和气质所吸引；C，因为莉莉很好用，很强大！如果你的答案是C，那么我想你在回答时一定没什么底气。富家千金莉莉在《铁拳5 DR》的角色性能等级为B+，仅排在20位左右。其最大缺陷可能就在于其攻击距离不足，在中距离战时缺乏手段，对于擅于移动和突击的对手，莉莉就会显得很被动。但正因为A、B等原因，使用莉莉的高手们一直没有放弃开发突显莉莉优势的技巧，这里选取几条，希望能够帮助莉莉POWER UP！

莉莉战力提升委员会

莉莉连技的进化

莉莉的基本浮空技有⬃LK、⬂RP、站立途中RP、⇩⬂⇨LP等，最早比较主流的连技是连技①，以起始技为⬂RP为例，攻击力为57。这一连技的稳定性比较高，因此盛行一时。其后又演变为连技②，攻击力增加了2点。而且站立途中RP之后把连技的第一击换成⇨RP，其后相同，那么攻击力可上升4点，达到66，这个伤害值对于攻击力并不高的莉莉来说已经不错了。

而最近，又有人发现了更加强劲的连续技。可能很多玩家都知道，对手在倒地状态被有对地判定的招式命中，其攻击力是按100%计算的，如在空中命中，那只能按第一击70%，第二击开始均以50%计算。利用这一特点，我们可以使用莉莉的⇨LK+RK LK RK第三击最大限度延迟出招的方法，让最后一下命中倒地状态的对手，此时第三击的伤害即为28，而非14点。这样一来，⬃LK、⇩⬂⇨LP等浮空高度不太高的浮空技后，就可以用站立LP的连技③，攻击力比连技②又增加了2点，而⬂RP、站立途中RP等浮空比较高的情况，可在站立RP后接这一招，攻击力又会多出4点，两种浮空技分别可以造成65和70点的伤害，相当可观。但是有一个问题，就是最大延迟的按键时机较难掌握，如果失败，那么就会比连技②的威力小8或12点，因此需要花些心思练习才行。

连技① 浮空技＞⇦RP LP＞站立RP＞⇩RP RP LK
连技② 浮空技＞⬂LP＞⬂LP＞LP RP＞⇨RP LP+RP
连技③ 浮空技＞站立LP或RP＞⇨LK+RK LK（最大延迟）RK



▲连技②的攻击力不俗，也较稳定。



▲连技③的妙处就在最后一击的延迟输入。

连技的后续攻势

尽管连技③威力惊人，但很多玩家还是喜欢用连技②，倒不是因为连技③的稳定性不足，是因为连技②的后续手段多一些。在使用连技②将对手打远后，如有足够距离的话，可以跑动接近对手，如对手后转起身，那么无敌冲撞便确定命中；对手横转受身可用跑动飞铲、⬃LK或长距离投技令对手陷入二择；对手躺着不动时，则以⬂LK+RK为中心进行压制即可。

如果要刻意制造起身压制的机会，那么可以在浮空技后用站立RP＞⇦LP RP＞⇨LP RP，然后使用前冲大跳RK，如果对手使用横转受身，那么就可以命中对手的背面，此时使用背向中LP+RP可确定命中。之后再立即使用⬂LK+RK，对手无法回避。如果对手急于起身，会被击中背面，还可以接"转向⇩LP＞站立途中RP＞⇩LP RP RK"形成连技，这一整套攻势只要全部命中，总伤害在150点以上，相当于一局比赛就此结束！

2P限定起身制压

莉莉在2P位置时，可在浮空后用⇦RP LP＞站立RP＞⬂RP的连续技。接下来如猜测对手会横转受身，那么就最速使用防御不能技⇦LP+RK（攻击力60），对手在2P位置时可以用右横向走动来回避，但在1P位置，只要横转受身就无法躲过。吃过一次亏后，对手一般会采用后转受身或原地不动，那此时就可以使用⬂LK+RK LK+RK＞背向中⇩LK进行追打，攻击力也有40点，与之后的连续技相加，那也可以造成80点左右的伤害。只要猜得准，比连技③的威力依然要大出不少。

背后的双重浮空连携

莉莉用浮空技击中了对手的背面，用一般的连技伤害并不大。此时可以接"站立RP＞LP RP＞⬂RP"的连续技，然后前冲一小步后用⬂LK+RK，如果对手后转受身或不受身，那么可以再接前向中LP+RP，总伤害在60多点，不会低于一般连续技的水平。

要是对手横转受身，那可谓是千载难逢的好机会，此时莉莉会处于对手侧面，⇩LK+RK会在无法防御的情况下命中，然后再接"⇨RK＞⇨LP RP＞⇩RP RP LK"，这一侧向连技的伤害有71点，加第一次浮空时的伤害，可超过100点。

那一触，会让你心跳吗？



原以为能够触摸的地方有很多，还妄想有什么让人血脉贲张的养眼镜头，可惜，让我失望了。当然，对于这个全年龄游戏而言不能太过于奢求什么，不过有声就算不错了。



初玩这个游戏的第一感觉是游戏的语音可真多，作为NDS的游戏实属罕见，就连《机战W》都还没语音呢。当然，这个比较实在有些牵强，但游戏号称15000句台词也的确不是吹的，不过就不知道这15000句算不算那些重复的台词了。算起来离第一作《心跳GS》已经快有5年了，拿在手掌中回忆当时的甜蜜虽然不错，但那强行分开的屏幕将一张好好的原画截断、由于屏幕的原因原画颗粒也很大，看起来就有些堵得慌。

触摸！我要触摸帅哥！我要他们在我的触控笔的肆虐触摸下“娇嗔”！至少来点“咿呀，亚美蝶”之类的解解馋吧，害羞愤怒的就少来点了，那些都是毛毛雨。（哎呀，不好，貌似看到玛娜姐姐那犀利的目光，和火云愤怒的怒火了～）可惜，



游戏在这方面显然还没有达到预期的期望。触摸帅哥一般都带来的是不好的效果，最后的“灵光一触”会让结局发生点改变，但这都是隔靴搔痒。当然，如果再过一点这游戏就要向“xx向”方面发展了，对于一款以纯爱为主题的游戏能到这一步也算将就了。

让我们又把话题转回到语音上，说实话，虽然游戏的语音多，但都有些“棒读”的感觉，再加上不是完全的全程语音，所以突然的停顿有时会让人觉得有些突然。

不过呢，知足长乐，大牌声优这么多，能够听听他们的美声“治愈”一下心灵还是件很美好的事情，起码NDS可以随时拿起放下，很是便利。

莉兹的工作室

用爱来体验的工作室



《莉兹的工作室 奥尔多鲁的炼金术士》在推出前官方就将“回归系列原点”作为宣传的重点，但是能将材料收集简化到只是简单地移动屏幕着实让作为系列FANS的晴天也吓了一跳。



▲战斗中的细节还是有待加强，瞬间移动的感觉并不好……

对于一个以收集调合为主的游戏来说，厂商尝试改变的做法并不高明，失去了在迷宫中探索的乐趣后，本作初期只会给刚刚接触的玩家留下一个相对枯燥的游戏印象，最后的结果自然就是放弃。

不过游戏中与其他同伴互动还是十分有趣，经常在村庄中溜达不但可以获得一些探索地点的情报，还可以让它们加入自己的行列一起并肩作战，游戏最贴心的莫过于剧情事件发生的时间跨度比较宽松，即便是经常出远门探险也不用担心错过某些事件，尤其是后期出现“无人贩卖所”之后，游戏真正的乐趣才慢慢显露出来，“完成任务、获得配方、合成物品、开店出售”



▲本作的人设和音乐还是相当不错的，保持了系列的一贯的水准。

才是制作人真正想传达给大家的游戏方式。

说了几个优点，大家可不要以为晴天又在“推销佳作”(^_^)，其实游戏的缺点就如之前所提到的“探索简化”一样，让人很容易察觉到。比较突出的就是对于战斗整体节奏的把握，虽然首次尝试了类似“《英雄传说》系列”的SLG战斗，但是却缺乏一气呵成的感觉和策略性，不管是敌人还是自己，每次的攻击前都必须得先酝酿个几秒钟，时间一长就让人觉得累赘，而且移动后无法攻击的设定则有点让人哭笑不得，因为利用这个规则我方可以让高等级的同伴一人挑战强力敌人快速练级，如果这是制作人特意留给玩家的后门，那还真是让游戏的难度降低了不少……

其实从游戏图鉴中众多的收集品上来看，游戏本身可以深入挖掘的东西还有很多，可以算是一款“耐玩度尚可，细节仍需努力”的作品，如果你能够忍受游戏中略显缓慢的战斗节奏，不妨赶快去体验一下吧。

交响情人梦

传达古典音乐魅力所在



交响乐，源出于古希腊文的“和谐”之意，被誉为是音乐表现的最高形式。不过随着大家物质生活的丰富，“时尚潮流”在纯粹的交响乐面前显然更受大家的欢迎，各位玩家恐怕很少有人会非常喜欢交响乐，因为我们几乎很难找到机会去接触到它。



2006年的一部可以划分在“时尚潮流”部门里的日剧很大程度上改善了这个情况，它加深了很多人对交响乐的认识并让他们喜欢上了这种高雅浪漫的音乐形式，它的名字叫《交响情人梦》，而我要说的就是它的游戏版，本次NDS的《交响情人梦》是根据其动画版本为基础改编的。

进入游戏后首先听到的依旧是电视剧和动画都采用的《贝多芬第七交响曲　第一乐章》，看过原著的玩家听到这个熟悉的音乐一定会十分感动。游戏采用的是文字AVG的形式发展剧情，玩家要在故事的发生地桃丘音乐学院各处收集音乐素材，在这个过程中玩家会遇到原作中登场的人物，发生剧情后就会进入各种小游戏，而这些小游戏就是本作主要由玩家来“玩”的部分了。







小游戏主要有五个，撇开料理、收拾房间和宇宙大逃脱这三个在游戏过程中起调剂作用的小游戏之外，指挥和太鼓达人的小游戏制作的还是具有相当水准的。太鼓达人的部分在本作中可以说是个“简化版”，但手感方面却一点没有简化，毕竟这是Namco的招牌游戏之一，保留原感觉的基础上“缩水化”可以说是手到擒来；而“戏份”最大的指挥游戏部分则可以称为“交响乐版应援团”了，虽然在操作方面没有应援团那么多种花样，但点击判定相对却要更严格一些，并且对每首优美的交响曲的节奏把握极其到位，当你点击屏幕看到音符扩大的瞬间，你就会明白点击时刻与乐曲节奏配合之巧妙并随之会心一笑……

另外，游戏在资料方面也做的十分厚道，不仅有专业的交响乐辞典，还有和原作紧密挂钩的收集鉴赏模式，不论你是不是原作的FANS，你都能在本作中找到乐趣，作为近期一款出色的音乐休闲游戏，强烈推荐给大家。



▲游戏中收录的交响乐都相当有名，上方指挥者的动作也是有模有样的(笑)。

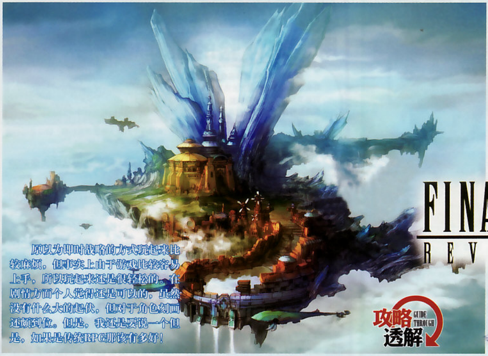


▲NBGI其实在本作中就为NDS版《太鼓达人》打起了广告。

文 曹纲&邪魔天使
美编 菲菲

FINAL FANTASY XII REVENANT WINGS

ファイナルファンタジーXII レヴァナント・ウイング



原以为即时战略的方式玩起来比较麻烦，但事实上由于游戏比较容易上手，所以玩起来还是很轻松的。在剧情方面个人觉得还是可以的，虽然没有什么大的起伏，但对于角色刻画还颇到位。但是，我还是要说一个但是，如果是传统RPG那该有多好！

系统+研究资料

操作

在地图画面，按X键到菜单项，Y键到飞空艇项。



战斗画面

按键	作用
X	全选
Y	依次选择各小队
A	依次选择我方的召唤门，下方会出现召唤的相应选项，有召唤、强化、查看状况三项
B	取消全选
L或R	切换上下屏幕
START	暂停，有重新开始任务、回到地图画面、空贼入门和取消四个选项

触控笔操作

点击上方我方同伴的头像，则为选择该同伴所在小队，再点击一次为选择该同伴个人。点击后下方有该同伴的特技、GAMBIT、必杀技的项目。

点击我方一同伴效果同上，点击我方召唤兽则为选择该召唤兽一人，可选择使用该召唤兽的特技或者取消召唤。

选择我方一人或者一个召唤兽的另一方法是点击所在领导的上方框边缘，并且拉下，此时可点击选择单一人员，而点击右边的▲标志可回到正常界面。

点击任一点后拖动，即选择画出的矩形框中的所有我方单位，选择后点击不同目标可出现移动、战斗、采集、回复等标识。

实际战斗中，我们最常用的是按键+触控笔，比如X全选后点击敌人围攻等等。

特技

特技在游戏中的作用还是比较重要的，其中又分为随等级上升而习得的特技以及装备相应饰品获得的辅助特技（下表以S标记）两类。饰品的入手就是完成任务时的奖励物品以及商店购买这两种方式，可按照自己的需要来选择。此外特技也决定了我方的主力人选，例如パンネロ的回复和复活、カイツ的范围魔法攻击、リュド的苏生、龙剑等等，后期フラン的みだれうち和バッシュ的シャイニングレイ则是非常强力实用的攻击技。辅助之外的特技可在GAMBIT中设置为自动使用，也可以在战斗中随时切换或者自己手动使用。

ヴァン

LV	特技	效果	饰品
3	デュアルアタック	敌单体两次连续攻击	
7	スプリント	移动速度上升	
12	スティールスピード	敌单体速度下降	
18	スティールタフネス	敌单体防御力下降	
25	スティールパワー	敌单体攻击力下降	
33	タイムキラー	附加时间停止效果的攻击	
42	スピードスター	高速攻击	
S	ブースト	小队的移动力上升	ダッシューズ
S	チェインダガー	容易连续攻击	バトルブーツ
S	レジストドンムブ	小队有对"ドンムブ"的耐性	フェザーブーツ
S	ミストテイク	必杀技槽蓄得更快	ゲルミナスブーツ
S	空賊の心得	スティール系的效果上升	ローグブーツ

パンネロ

LV	特技	效果	饰品
2	ケアルガ	范围内我方HP回复	
7	フェイスダンス	魔力上升的舞蹈。	
12	エスナガ	范围内我方异常状态回复	
18	ブレイブダンス	攻击力上升的舞蹈	
25	レイズ	复活一名战斗不能的同伴	
33	ドンアクダンス	停止敌方动作的舞蹈	
42	ホーリー	敌单体神圣魔法攻击	
S	メイジステップ	小队魔法防御力上升	アーガイルの腕轮
S	レジストサイレス	小队有对"沉默"的耐性	コサージュブレス
S	いつでもリジェネ	小队有自动回复效果	守りの腕轮
S	ヒールステップ	小队的回复量上升	いやしの腕轮
S	踊り子の心得	舞蹈的效果上升	ルーンの腕轮

カイツ

LV	特技	效果	饰品
2	ファイガ	范围火魔法攻击	
7	ブリザガ	范围冰魔法攻击	
12	バイオ	范围毒魔法攻击	
18	サンダガ	范围雷魔法攻击	
25	ストンガ	范围土魔法攻击	
33	チャージマジック	下次使用的魔法威力增强	
42	フレア	单体魔法攻击	
S	インテリジェンス	小队魔力上升	インテリバッグ
S	トレジャーハンター	过关后可多获得一样素材	ゴブリンのかばん
S	レジストポイズン	小队有对"猛毒"的耐性	旅人のかばん
S	トングツイスター	魔法咏唱速度加快	妖精のかばん
S	魔道士の心得	魔法威力上升	ウィザードバッグ

©SQUARE ENIX CO.,LTD All Rights Reserved.



フィロ

LV	特技	效果	饰品
2	ソニックウェーブ	前锋范围攻击	
7	ガードトラップ	设置防御力下降的陷阱	
12	ドリフト	小队的移动力上升	
18	スピードトラップ	设置速度下降的陷阱	
25	デコイビット	吸收小队所受的伤害	
33	アタックトラップ	设置攻击力下降的陷阱	
42	オーバードライブ	反击时全能力大幅上升	
S	エクスペディション	小队速度上升	シルバーピアス
S	レジストストップ	小队有对"ストップ"的耐性	ゴールドピアス
S	マテリアルハンター	采集素材的速度加快	テライヤリング
S	ウィリーウィリー	AP蓄积的速度加快	ムーンイヤリング
S	飞行士の心得	トラップ系的效果上升	サンイヤリング

リュド

LV	特技	效果	饰品
2	ジャンプ	空袭范围内敌人	
7	苏生	消费HP复活我方同伴	
12	龙剑	HP吸收	
18	气功	消费HP回复他人的HP	
25	バニシガ	范围内我方处于透明状态	
33	红の翼	前方范围攻击	
42	精气	消费HP提升小队全能力	
S	果敢	小队攻击力上升	ガントレット
S	レジストコンフュ	小队有对"混乱"的耐性	ミスリルの小手
S	いつでもレビテト	小队获得"レビテト"效果	ウインググローブ
S	招来	召唤容量上升	ブレイザー
S	龙骑士の心得	龙剑的吸收效果上升	ドラゴンフィンガ

バルフレア

LV	特技	效果	饰品
—	トライショット	敌单体3连击	
—	ブラストショット	敌单体吹飞的散弹攻击	
36	スナイパーアイ	射程上升	
38	クイックシルバー	攻击力上升	
41	足を拂う	攻击脚部使得敌人无法移动	
45	腕を狙う	攻击手腕使得敌人无法行动	
49	ピアッシングバレット	贯通攻击	
S	バウンティハンター	获得金钱上升	ゴールドリング
S	レジストブライン	小队有对"暗黑"的耐性	エメラルドリング
S	ラピッドファイア	枪击的间隔缩短	サファイアリング
S	アスペクトブリッツ	必杀技的威力上升	ガーネットリング
S	狙击手の心得	射程大幅上升	ダイヤリング

フィロ

LV	特技	效果	饰品
—	ブラインアロー	附加暗黑效果的攻击	
—	スリプルアロー	附加睡眠效果的攻击	
35	サイレスアロー	附加沉默效果的攻击	
37	コンフュアロー	附加混乱效果的攻击	
41	デスペガ	解除敌方有利效果	
44	みだれうち	敌单体连续攻击	
50	森の恵み	回复我方的HP和异常状态	
S	手练の射手	小队间接攻击力上升	ゴーグルマスク
S	レジストスリープ	小队有对"睡眠"的耐性	ラミアのティアラ
S	适者生存	吃食物的回复量上升	ローレルクラウン
S	具眼の射手	アロー系效果上升	黒の仮面
S	狩人の心得	みだれうち效果上升	デュエルマスク

リュド

LV	特技	效果	饰品
—	スロウガ	范围内敌方减速魔法	
—	チャージボム	攻击范围增加	
36	ヘイスガ	范围内我方速度上升	
38	リジェネガ	范围内我方HP自动回复	
41	スプレットボム	前方范围攻击	
45	テレポ	将小队的召唤兽召集到附近	
50	コメット	范围内敌方小陨石魔法攻击	
S	疾风の呼笛	召唤速度上升	金のアミュレット
S	力への意思	经验值增加	雏のティペット
S	完全无欠の防卫	HP满时防御、魔法上升	ヒスイのカラー
S	完全无欠の行军	HP满时力、魔力上升	ノーブルのカラー
S	霸王の心得	小队对所有异常状态的防御上升	リボン

バルフレア

LV	特技	效果	饰品
—	プロテガ	范围内我方防御力上升	
—	シェルガ	范围内我方魔法防御力上升	
35	一闪	前方敌人一刀两断	
39	心头灭却	异常状态回复，追加自动回复效果	
42	沈着の坚守	防御力上升，攻击力下降	
46	かばう	防御小队所受攻击	
51	シャイニングレイ	范围内敌方圣光攻击	
S	盾の生きざま	小队HP上升	ジャッジヘルム
S	レジストスロウ	小队有对"スロウ"的耐性	フライングヘルム
S	骑士の气骨	濒死时时防御、魔法上升	アトラスヘルム
S	骑士の本怀	濒死时力、魔力上升	ドラゴンヘルム
S	英雄の心得	かばう时防御大幅上升	グランドヘルム

必杀技

前作中华丽的必杀技（ミストナック）这次也得到了部分保留，不过需要蓄积满相应的必杀技槽才能够使用，其效果也由单纯的攻击变成攻击、回复、辅助等多方面。必杀技的习得都是要打倒相应的召唤兽（都是前作中有出现过的），除了ベリアス（剧情4-5）外，其他的召唤兽都是过关后可缔结契约，具体相应关卡可参考召唤兽一项的相关资料。



人物	必杀技	效果	相应召唤兽
ヴァン	メルトクリムゾン	范围物理攻击	ベリアス
パンネロ	ファイナルダンス	全员HP和异常状态全回复	アルテマ
カイツ	テトラディザスター	范围魔法攻击	カオス
フィロ	エアリアルドライブ	全员高速行动	マティウス
リュド	ファンファーレ	我方全部召唤兽强化	ハシュマリム
バルフレア	谋逆のアスペクト	敌单体大伤害	シュミハザ
フラン	不动无明镜弦	敌全员有效状态全部解除	エクスデス
アーシェ	天魔鬼神の灵符	敌方无法召唤	ファムフリート
バッシュ	不屈なる修罗の盾	自己小队所受的攻击绝对防御	ザルエラ

纪念碑

纪念碑（モニュメント）是相当于前作中空贼小屋的设定，达到相应的条件后去休息舱和フィロ对话可设置相关的建筑，具体如下：



项目	条件
战士の花坛	
ほころびの花坛	自由战斗5次以上，アーネストチェレンジャー之证。
あだ花の花坛	自由战斗20次以上，コンバットシーカー之证。
ミリオネアの泉	
大理石の喷水	金钱100000ギル以上入手，リッチハンター之证。
みかげ石の喷水	金钱500000ギル以上入手，ブリリアントローグ之证。
アルダ石材の喷水	金钱1000000ギル以上入手，セレスティアルセレブティ之证。
召唤の雕像	
荒鹫の雕像	和12种类以上召唤兽结成契约，ビーストウォーカー之证。
ヴィエラの女神像	和25种类以上召唤兽结成契约，グレートサマナー之证。
トマトのハクセイ	和所有召唤兽结成契约，レジェンダリーコレクター之证。
空贼のメダリオン	
赤铜の纹章	刚开始冒险的空贼，ルーキーパイレーツ之证。
白银の纹章	完成很少任务的中级冒险者，キュリアスレンジャー之证。
黄金の纹章	完成一些任务的空贼，フルフレッジワーカー之证。
光翼の纹章	完成很多任务的空贼，イングドスピリッツ之证。
至高天の纹章	完成全部任务的最强空贼，レヴァナントドリーマー之证。

战斗的基本技巧1 本作大多数战斗难度不高，而且没有时间限制，因此对于分散的敌人全员一拥而上是最常用也是最有效的方法。

合成

合成要到第4 章才可以开始进行，去休息舱找合成屋ク－シ－即可，不过本作只能合成武器。合成时先要获得合成书，这些都是剧情和揭示板任务过关后获得的固定奖励。此外合成还需要相应的素材，随着所使用的3个素材的品级（グレ－ド）的不同，合成后的提升效果也会不一样，具体如下：

素材的品级	上升值
低＋低＋低	+0
低＋低＋中	+3
低＋中＋中	+6
中＋中＋中	+6
低＋低＋高	+9

素材的品级	上升值
低＋中＋高	+9
中＋中＋高	+12
低＋高＋高	+12
中＋高＋高	+15
高＋高＋高	+20

另外ク－シ－在合成时的三个提问则影响具体的强化内容，例如3个素材都是高级的话，选择效果如下：

	选第一项	选第二项	选第三项
第一次质问	力+4 魔力+0 活力+4 智力−4 素早−4	力+0 魔力−4 活力+4 智力+4 素早−4	力+0 魔力+0 活力+0 智力+0 素早+0
第二次质问	力+4 魔力+0 活力+4 智力+0 素早+4	力+0 魔力+0 活力+4 智力+4 素早+4	力+0 魔力+4 活力+0 智力+4 素早+4
第三次质问	力+4 魔力+0 活力+0 智力+0 素早+4	力+0 魔力+0 活力+4 智力+4 素早+0	力+4 魔力+0 活力+4 智力+0 素早+0

素材主要是在战场上采集以及在商店中购买，不过有些后期常用的特殊素材是无法购买的，它们只能在特定的自由战斗中获得。

名称	地点	战斗类型
火の宝珠	グレバドス遺迹	モンスター退治
水の宝珠	パラミナ大峡谷	召喚バトル
雷の宝珠	东ダルマスカ砂漠	モンスター退治
土の宝珠	东ダルマスカ砂漠	召喚バトル
太古の炎	时の乱れた城门	召喚バトル
ゾディアック矿石	时の乱れた城门	召喚バトル

其中宝珠是要采集战场上的透明水晶，但有一定几率，太古の炎是战斗后固定获得一个的，而ゾディアック矿石所属的幻之矿石除了合成任务中可获得之外，只有这战才可能拿到。注意入手几率相当低，我是打了约20次才拿到过1个，而且还装备了カイッ的饰品ゴブリンのかばん。

召唤

众多的召唤兽是本作的卖点之一，它们在战斗中的作用是相当重要的。召唤兽都有1～2项能力，除了单体或范围攻击之外，还有状态攻击、回复、辅助等相当多彩的效果，可不要光去看攻防数据哦！下面就来讲解召唤相关的各项内容。

执照环（ライセンスリング）

这里是和召唤兽缔结契约的地方，结成契约后就可以编辑到召唤队伍中，从而在战斗中使用。召唤兽分成Ⅰ、Ⅱ、Ⅲ三阶，缔结契约时需要消耗相应的1～3个圣石。和《FFⅫ》一样，与已经缔约的召唤兽邻接的其他召唤兽也可以查看情报和缔结契约，如此不断扩展下去。按L或R键可以转动执照环，至于优先向什么方向发展这就是个人的自由了。执照环的全部内容如右图：



另外有一些强力的Ⅲ阶召唤兽需要先在任务中击倒它，之后才会在执照环中出现。它们大多是《FFⅫ》的召唤兽以及BOSS，能力也各有特色。

名称	最早出现章节	任务
アルテマ	6章～	揭示板任务57“うるわしの圣天使”
ハシュマリム	6章～	揭示板任务62“地鸣りの统制者”
オーディン	7章	主线任务7−3“心の眠る场所”
カオス	8章	主线任务8−4“ミディアの心”
シュミハザ	8章～	揭示板任务67“雷电の密告者”
エクスデス	8章～	揭示板任务68“星降る岛の审判”
ザルエラ	9章～	揭示板任务74“舞い降りた死の天使”
ファムフリート	9章～	揭示板任务77“空をおおう暗黒の云”
バハムート	最终章～	揭示板任务79“目觉めし夜暗の翼の龙”
ゾディアーク	最终章～	揭示板任务80“封じられし戒律王”
ギルガメッシュ	最终章～	揭示板任务81“ビッグブリッジの死斗”

任务的序号可在舰桥调查揭示板左侧的报告，在第一项中查看，这里还可以查看入手的合成书等内容。至于缔约所消费的圣石，主要是靠剧情和揭示板任务完成时的奖励物品获得的，不过也有能够获得圣石的自由战斗，因此中期就结成大量契约也不是什么难事。多数这样的战斗还可以得到不少金钱，可谓一举两得，例如ウイネ・クル神殿和ユミル・クルの洞窟的召唤战斗等等。

召唤队（召唤デッキ）

这里可以编辑出战的召唤队伍，一共可编组3支队伍，以方便应付不同情况。编辑时注意下方的召唤兽阶级，Ⅰ阶的位置是不能选择Ⅱ和Ⅲ阶的召唤兽的。而队伍的阶级组成也是会随着剧情的进展而强化的，从最初的5个Ⅰ一直到2个Ⅰ、2个Ⅱ和1个Ⅲ阶。注意召唤队类型的选择和出战同伴的对应性，例如没有带飞行系的同伴的话，那么即使召唤队中有飞行系的召唤兽，也无法在最初就出现。对于有召唤门的关，可以自己召唤，没有召唤门的话就需要事先进行一些调整。另外后期Ⅰ阶的召唤兽难以派上用场，可以回复和飞行系为主，也可以开战后就取消它们的召唤，以便有容量召唤其他高阶的召唤兽。

召唤门（召唤ゲート）

在战斗中，除了最初自带的召唤兽之外，还可以从召唤门来补充召唤，当然能够召唤的只能是所选的召唤队中的召唤兽。召唤门分成蓝（我方）、白（中立）、红（敌方）三种颜色，只有蓝色才能进行我方召唤兽的召唤，而红色的敌人则会用来召唤自己的召唤兽，因此其他颜色的就要先去占据成为我方的。

此外，召唤也不是没有限制的，首先Ⅲ阶的召唤兽只能召唤一个，它战斗不能后可重新召唤，而且Ⅲ阶的召唤兽是不会在最初出现的，只能从召唤门中召唤。其次，每个同伴最多只能带8只召唤兽，一个人招得更多会无法出现。还有，召唤的速度并不是固定的，而是越高阶的召唤兽所需的召唤时间越长。

可召唤的召唤兽数量还受到容量（キャパシティ）的限制，每个召唤兽都有自己的cost，召唤兽的cost总和不能超过容量。战斗中提升容量的方法是占领召唤门，每占领一个召唤门，容量会增加10。战斗中有幻兽战斗不能的话，它的cost会从容量中减去，可再去召唤，但是这需要时间。

召唤兽的强化

在战斗中，召唤兽是可以用AP来进行强化的，每次强化可提升一级（只限本关），最多可强化5次。AP是随着时间而累积的，最多累积到5点，而强化时第一次要1点AP，第二次要2点，依此类推，第5次就要5点了。每关实际的战斗时间都不会太长，可重点强化自己的主力召唤兽。フィロ的饰品ムーンイヤリング装备后可使得AP蓄积速度加快，而リュド的必杀技则可以提升全部召唤兽的等级。

战场上的其他设施



除了召唤门之外，战场上有时还有基地水晶（ベースクリスタル）、宝箱（トレジャー）、素材（マテリアル）、食物（サバイバルスポット）等，可善加利用。基地水晶可使得我方战斗不能的同伴在一定时间后复活；宝箱中会有不错的物品；素材可用来合成，而食物则可临时补充体力。注意除了基地水晶外，都要让同伴去开启、采集，召唤兽是不能进行这些任务的。宝箱只要接触就可以开启，但是素材就要一定时间来进行采集。同时进行采集的同伴越多速度越快，占据召唤门也是如此。フィロ的饰品マテリアルハンター可使得采集速度加快，可视需要装备。

秘密结局

最终战胜利之后会显示任务、召唤兽缔结契约以及合成的完成率，不过本作并没有二周目，以上三项都可以在一周达成100%。任务100%之后，最终战的杂兵会强化成LV99，不过打法还是可以和普通情况下的最终战类似，可参考后文中本战的流程攻略，当然前提是你等级得够。这样通关之后，在普通结局之后会增加一段ヴァン和パンネロ约会的小剧情，可不要错过哦！

战斗的基本技巧2 无论是同伴、召唤兽还是敌人，都有攻击类型设置，而且有直接>间接>飞行>直接这样的循环相克设定，因此对于敌人的类型比较单一或者某些较难对付的boss，可针对类型来有意识地选择对应的同伴和召唤队。类似的，还有攻防的属性需要考虑。



揭示板任务

揭示板任务是从第3章开始出现的，在地图画面点击右下的misson图标即可选择需要进行的任务，但第5章和第7章由于剧情原因无法进行揭示板任务。虽然任务发生的地点各有不同，但是选择后会自动前往进行战斗，还是比较方便的。揭示板任务的敌人等级是固定的，遇到暂时完成不了的任务可先去练级。除了随着剧情进展而自动出现的任务外，还有其他需要条件才会出现的任务，甚至还有可能会过些时候消失的任务，因此在进行之前先要参考下面的资

章节	可出现的任务
3	46～49
4	50～53
6	54～62
8	63～68
9	69～77
终章	78～81

可能消失的任务：49、52、53、55、59，都是比较初期就出现的任务，出现后尽快去完成。

需要条件的任务：任务49是要完成任务46～48后才会出现

商店系列任务：60和76，先要在休息舱和トマジ对话，之后才会在揭示板出现。完成后再回去和トマジ对话之后，商店的商品价格下降5%。此处所说的对话并不是指选择购买下一项的交谈，而是在出现这个选项之前就会增加的对话，其他系列任务也是如此。

食材系列任务：54、61、64、73，先要在休息舱和パンネロ对话，之后才会在揭示板出现。完成后同样要回去和パンネロ对话，到适合章节后再次去对话才会在揭示板出现新的任务。

合成系列任务：56、63、65、72，先要在休息舱和合成屋クーシー对话，之后才会在揭示板出现。完成后同样要回去和合成屋クーシー对话，到适合章节后再次去对话才会在揭示板出现新的任务。注意各任务的出现还需要进行过一定数量的合成（重复的不计算），个人统计约在12、25、40、50个左右。



任务46 ムシムシ大作战

胜利条件	敌全灭		
失败条件	我方队长全灭		
召唤门	无	基地水晶	无
过关物品	サンダーブレイド、圣石×2		

左下敌人比较集中，先干掉各处分散的敌人再去正面交战，宝箱不要忘记去开。

任务47 あざむかれた神殿

胜利条件	全部召唤门制压		
失败条件	我方队长全灭		
召唤门	有	基地水晶	无
过关物品	エクスプローダー、圣石×2		

基本没难度的任务，按照要求依次制压召唤门就行了。



任务48 静寂を破る兽たち

胜利条件	敌全灭		
失败条件	我方队长全灭		
召唤门	无	基地水晶	无
过关物品	メイジローブ		

同样没难度的任务，注意胜利条件是敌全灭，不要留下某些角落处的敌人，自然素材也顺便回收了。

任务49 无法者の自由

胜利条件	打倒所有的敌首领		
失败条件	我方队长全灭		
召唤门	有	基地水晶	无
过关物品	1500ギル、アクアメダリオン、圣石×3		

完成任务46～48后出现，出现后尽快完成，有可能后期会消失，或者也可以到最终章才让本任务出现。胜利条件只是打倒敌方首领，对实力有自信的话，可无视其他杂兵以及召唤门。

任务50 手に入れたい宝

胜利条件	破坏敌方的基地水晶		
失败条件	我方的基地水晶被破坏		
召唤门	有	基地水晶	有
过关物品	2400ギル、火の魔晶石、ピュアシルバー、カエデの原木、圣石×1		

揭示板任务中的首次基地水晶攻防战，由于敌方并不会主动进攻我方的基地水晶，因此可以放心大胆地前去进攻敌方的基地水晶。拿素材的时候可顺便打倒附近的敌人，虽然说因此导致打倒的敌首领在基地水晶处复活会造成一点麻烦，不过也问题不大。

任务51 おたからのハードル

胜利条件	素材全部入手		
失败条件	我方队长全灭		
召唤门	无	基地水晶	无
过关物品	无		

本关只要求入手全部素材，因此除了行动路线上的敌人之外，其余地方的敌人可不予理会，以节省时间。

任务52 くずれゆく调和

胜利条件	敌全灭		
失败条件	我方队长全灭		
召唤门	有	基地水晶	无
过关物品	ゴブリンのかん、圣石×2		

有可能会消失的任务，出现后就尽快去完成吧！要求的是敌全灭，一路攻击前进+占据召唤门即可。左上角敌人较多，可分批引出。

任务53 无法者の自由

胜利条件	敌领导全灭		
失败条件	我方队长全灭		
召唤门	有	基地水晶	无
过关物品	3200ギル、テライヤリング、圣石×1		

有可能会消失的任务，出现后就尽快去完成吧！难度不高，可轻松获胜。

任务54 ごちそうに飞べ！

胜利条件	食材入手		
失败条件	フィロ战斗不能		
召唤门	无	基地水晶	无
过关物品	疾雷の衣、圣石×1		

第一个食材任务，フィロ强制出击，入手食材的同时自然素材也不要放过。要找的食材位于右中部，附近有不净王守着，需要留心。不想和它交战也可以直接去拿取食材过关。

任务55 地下神殿防卫作战

胜利条件	敌领导全灭		
失败条件	我方队长全灭或エグル族全部战斗不能		
召唤门	无	基地水晶	无
过关物品	6800ギル、シャーマンローブ、圣石×1		

有可能会消失的任务，出现后就尽快去完成吧！除了留心NPC之外，就没有啥要特别提起的了。



战斗的基本技巧3 对于较集中的敌人，可利用敌人受到攻击大多会冲过来战斗的情况，利用攻击魔法、ジャンプ之类的远程攻击技能吸引部分敌人冲过来，解决后再去对付剩下的。

任务56 突然のおトク情报

胜利条件	素材入手		
失败条件	我方队长全灭		
召唤门	有	基地水晶	无
过关物品	太古炎演义、太古の炎		

第一个合成任务，除了要挖的素材之外，地图上也还有其他素材，可视情况入手。敌方数量不少，可占据中间召唤门，补充召唤兽后稳步推进。

任务57 うるわしの圣天使

胜利条件	打倒アルテマ		
失败条件	我方队长全灭		
召唤门	有	基地水晶	无
过关物品	いやしの腕轮、圣石×1		

パンネロ强制出击，过关后习得必杀技。本关是属于讨伐强力敌人，事先要做好准备。アルテマ的HP和防御都不高，不过它的范围攻击威力不小，而且很容易带一帮人冲上来，要掌握好距离。

任务58 怒りの海龙

胜利条件	打倒リヴァイアサン		
失败条件	我方队长全灭		
召唤门	有	基地水晶	无
过关物品	ハイプレッシャー、圣石×1		

本关敌人较多，但是较为分散，先以左侧召唤门为目标前进。占据召唤门之后补充召唤兽，再一边回收财宝和素材一边前进。占据右侧召唤门时要小心距离，避免太早引出リヴァイアサン。右下三个敌人围着的地方有素材，不要错过，一切准备就绪后，先引出BOSS前面的敌人消灭掉，再去围攻BOSS。

任务59 あの场所に忘れたもの

胜利条件	敌领导全灭		
失败条件	我方队长全灭		
召唤门	有	基地水晶	无
过关物品	7500ギル、シルバースタッフ、圣石×1		

有可能会消失的任务，出现后就尽快去完成吧！任务本身倒没啥难度。



任务60 お似合いのマテリアル

胜利条件	素材全部入手		
失败条件	我方队长全灭		
召唤门	无	基地水晶	无
过关物品	无		

第一个商店任务，完成后购物价格下降5%。相对简单的一关，按照要求去挖素材就是了，自然路上也得顺便打倒挡路的敌人。

任务61 岩龟の守るおたから

胜利条件	打倒アスピドケロン		
失败条件	我方队长全灭		
召唤门	无	基地水晶	无
过关物品	ストーンブレイド、圣石		

第二个食材任务，同样难度不高的一关，敌方从杂兵到BOSS都不难对付，由于没有召唤门，注意前进过程中及时回复HP便可轻松获胜。

任务62 地鸣りの统制者

胜利条件	打倒ハシュマリム		
失败条件	我方队长全灭		
召唤门	无	基地水晶	无
过关物品	アーマートルク、圣石×1		

本关是要打倒Ⅲ阶的召唤兽ハシュマリム，但是没有召唤门补充我方的召唤兽，因此对于体力的回复要特别在意。敌方的BOSS为间接攻击型，杂兵也多是间接攻击的，可以编辑直接攻击的召唤兽为主。过关后リュド习得必杀技，效果为强化我方的全部召唤兽。

任务63 シュトラール攻防战

胜利条件	敌全灭		
失败条件	我方队长全灭		
召唤门	有	基地水晶	无
过关物品	エールペンダント、圣石×3		

第二个合成任务，整体而言比较简单的一版，占据中间的召唤门后逐步进攻即可。初期的敌人全灭后其后方会出现敌人的不少援军，但是并没太强的敌人在内，继续进攻可轻松获胜。

任务64 いこいの食卓

胜利条件	食材入手		
失败条件	我方队长全灭		
召唤门	无	基地水晶	无
过关物品	红莲の衣、圣石×1		

第三个食材任务，要找的食材位于左上角ティアマット的身后，到附近时可以直接去拿食材，无须强求打倒ティアマット。派遣多个飞行系的话，可很快开启宝箱并拿了食材后过关。

任务65 宝を求める理由

胜利条件	素材入手		
失败条件	我方队长全灭		
召唤门	无	基地水晶	无
过关物品	无		

第三个合成任务，没有召唤门，要保持整体阵型慢慢推进。出发点会陆续有少量敌人援军，稍加留意即可。所要找的素材旁有Ⅲ阶的召唤兽，最好先把附近敌人全灭再去挖素材。

任务66 契约された反乱

胜利条件	破坏敌方的基地水晶		
失败条件	我方的基地水晶被破坏		
召唤门	有	基地水晶	有
过关物品	10000ギル、アルテミスの弓、圣石×2		

和其他的基地水晶攻防战一样，占据召唤门，逐步压缩敌方空间，再全力进攻敌方基地水晶，胜利也就不远了。对自己的实力相当自信的话，也可以直接去进攻敌方的基地水晶……

任务67 雷电の密告者

胜利条件	打倒シュミハザ		
失败条件	我方队长全灭		
召唤门	有	基地水晶	无
过关物品	ヴォルテックス、ブレイブスーツ、圣石×1		

バルフレア强制出击，自然战斗后也会习得必杀技。右侧敌人较多，从左侧出击是比较适宜的决定。占据召唤门之后补充战力，等人员齐整后再去引出シュミハザ身旁的杂兵，消灭后围攻シュミハザ，这也是我们惯常的套路了。

任务68 星降る岛の审判

胜利条件	打倒エクスデス		
失败条件	我方队长全灭		
召唤门	无	基地水晶	无
过关物品	ダンシンクイーン、バトルセパレーツ、圣石×1		

フラン强制出击，另外本关也是对付Ⅲ阶召唤兽而无召唤门补充的，需要小心推进，增加回复人员和回复用召唤兽也是应付的办法之一。几处敌人聚集的地方都有素材，可按自己的情况加以取舍。エクスデス本身倒不难对付，打倒它后フラン习得必杀技“不动无明镜弦”。

任务69 救出大作战！？

胜利条件	打倒リッキー一伙		
失败条件	我方队长全灭		
召唤门	无	基地水晶	无
过关物品	13750ギル、デュエルマスク、圣石×3		

相当简单的一话，敌我都只有3个人，连一个召唤兽都没有。逐个围攻就是了，体力不足可以用魔法或者食品回复。敌方都有一些有利状态，リッキー不好对付的话可派几个飞行系的。

任务70 待たざる手纸

胜利条件	打倒バンガー一伙		
失败条件	我方队长全灭		
召唤门	有	基地水晶	无
过关物品	15000ギル、宿命のサジタリア、ダイヤリング、圣石×2		

バルフレア强制出战，而对手是我们多次交战的バンガー伙。先占据最近的召唤门补充实力，然后可依次解决掉右侧两人。另两人距离较近，可引出分别交战，注意其中有Ⅲ阶的召唤兽LAHM，要优先攻击，避免他的范围攻击给我方造成威胁。



战斗的基本技巧4 对于没有召唤门的关卡，要更加注意我方的体力保障，多出回复型的同伴和召唤兽是常用办法。另外打倒部分敌人后，要暂停来等待体力的回复。





任务71 安息を取り戻すために

胜利条件	制压全部的召唤门
失败条件	我方队长全灭
召唤门	有　基地水晶　无
过关物品	18000ギル、真说武具・黄砂、サンイヤリング、圣石×2

敌人并不会来占据我方的召唤门，因此只要稳扎稳打，逐步推进即可。地图上有不少素材，有些还被敌人遮住，要查看清楚。敌方的Ⅲ阶召唤兽被打倒后会多次重新被召唤出来，也要留心。

任务72 ダルマスカのおたから

胜利条件	素材入手
失败条件	我方队长全灭
召唤门	无　基地水晶　无
过关物品	禁书・至高之武、ウィザードバッグ、圣石×1

最后一个合成任务，一般此时我方的级别远高于本关的敌人，过关非常轻松。除了过关所需的素材外，其他的素材也不要放过，其中还有可能获得雷の宝珠的透明水晶。

任务73 パンネロのとっておき

胜利条件	食材入手
失败条件	我方队长全灭
召唤门	有　基地水晶　无
过关物品	真说武具・紫电、ルーンの腕轮、圣石×1

食材系列任务的最后一个，本关除了食材外没有其他的宝箱或者素材，直接去拿食材好了。可用远程魔法吸引挡路的敌人移动，然后派遣飞行部队绕过去拿食材。

任务74 舞い降りた死の天使

胜利条件	打倒ザルエラ
失败条件	我方队长全灭
召唤门	有　基地水晶　无
过关物品	22500ギル、ブルカノ式、マクシミリアン、圣石×1

バッシュ强制出战，战后习得必杀技"不屈なる修罗の盾"。本关杂兵主要是吸血鬼和僵尸，虽然并不强，但是数量不少，出得又非常频繁，对队伍的实力还是有一定要求的。左侧敌人众多，可以右侧为突破口，引出ザルエラ旁边的杂兵消灭，然后再围攻ザルエラ，应该可以顺利过关。如果バッシュ已经习得了最后一招范围攻击技シャイニングレイ，战斗可以轻松一点。



任务75 取り戻した贵苦

胜利条件	破坏敌方的基地水晶
失败条件	我方的基地水晶被破坏
召唤门	有　基地水晶　有
过关物品	20000ギル、真说武具・红炎、圣石×3

算是一场持久战，敌方不停地召唤和复活，我方也得谨防漏网之鱼去骚扰我方的基地水晶，所以只能步步为营。针对敌方飞行系较多，我方也出飞行和间接攻击系比较有利。

任务76 せめて安らかに眠れ

胜利条件	打倒ボムキング
失败条件	我方队长全灭
召唤门	有　基地水晶　无
过关物品	24000ギル、真说武具・碧水、ガーネットリング、圣石

第二个商店任务，这次的对手是《FFXII》中出现过的BOSS：ボムキング，敌人不算强力，注意ボム的自爆，尽量在它们靠近之前干掉。和ボムキング战斗时记得引它下来，不要让飞行系冲上去战斗，这样很吃亏的。过关后除了物品外还有其他奖励，那就是トマジ的商店现在物品价格再次下降，现在的价格比原始价格减少了10%。

任务77 空をおおう暗黒の云

胜利条件	打倒ファムフリート
失败条件	我方队长全灭
召唤门	有　基地水晶　无
过关物品	フォーマルハウト、光のステイフォス、圣石×1

アーシェ强制出战，胜利后习得必杀技"天魔鬼神の灵符"。敌杂兵会一批批冲过来，后来甚至ファムフリート自己也会冲出来，要注意尽早派人去开宝箱。

任务78 空をおおう暗黒の云

胜利条件	制压全部召唤门
失败条件	我方队长全灭
召唤门	有　基地水晶　无
过关物品	魔人の胸当て、ミラージュベスト

胜利条件是制压所有的召唤门，所以不必追求全灭敌人。制压一个召唤门之后视时机进攻其他召唤门，或者以逸待劳击破主动前来的敌人。战斗难度不大，保持整体阵型依次制压即可。

任务79 目覚めし夜王の翼の龙

胜利条件	打倒神兽
失败条件	我方队长全灭
召唤门	有　基地水晶　无
过关物品	エクスカリバー、ゲングニル、ローブオブロード、リボン



最难的任务之一，打倒敌人的Ⅲ阶的召唤兽之后，会随之出现另一个Ⅲ阶的召唤兽，一直到打倒第4个，才会出现本关真正的BOSSバハムート。初期要稳扎稳打，占据召唤门补充人手，中央的Ⅲ阶召唤兽先不要去碰。打倒四处的固定敌人、强化我方的召唤兽，准备好了再去进攻。另一个需要注意的地方是Ⅲ阶的召唤兽都带着1～3个Ⅱ阶的回复型召唤兽，要尽量先打倒它们。等级不足的话本关会相当吃力，确认不是改变战术能赢的话，先去完成别的任务、合成武器等等。

任务80 封じされた戒律王

胜利条件	打倒ゾディアーク
失败条件	我方队长全灭
召唤门	有　基地水晶　无
过关物品	アルテマウエポン、ラクスシャルキー

最难的任务之一，其实本关的战术很简单，占领所有召唤门，准备完毕后引BOSS下来围攻即可。不过问题是本关连杂兵都是LV94的……等级不够的话基本是送死，先去练级吧！

任务81 ビッグブリッジの死斗

胜利条件	打倒ギルガメッシュ
失败条件	我方队长全灭
召唤门	无　基地水晶　无
过关物品	デュランダル、ガイアペンダント

相当简单的任务，先以エンキドゥ为目标，引下来围攻干掉，再去挑战ギルガメッシュ。选择合适的人员能够让战斗轻松不少，例如让リュド近身攻击，GAMBIT选择龙剑，再装上龙剑效果强化的饰品，自身安全性提高了不少。后方可以用フラン和パンネロ进行援护和间接攻击，注意异常状态，应该可以顺利过关。



战斗的基本技巧5　主线任务和揭示板任务敌人的等级是固定的，而自由战斗则是跟随我方等级而提升，因此有难以完成的任务可以先在自由战斗练级。



通关流程

序章 永远を追う空贼たち

0-1 空贼ヴァン参上!

胜利条件	打倒全部敌人		
失败条件	ヴァン战斗不能		
召唤门	无	基地水晶	无
过关物品	无		

基本操作的教学关，按照DEMO的演示可轻松学会选择、移动、战斗等操作。战斗本身并无难度，有パンネロ在后面回复更是没任何问题。接近パルフレア之后即可完成本关。

0-2 ふたつの秘宝

胜利条件	打倒全部敌人		
失败条件	ヴァン战斗不能		
召唤门	无	基地水晶	无
过关物品	无		

初次的BOSS战，先干掉左右的杂兵，再围攻BOSS即可轻松获胜。パルフレア和フラン这关是作为NPC参战，无法控制他们，可有意识地主动配合他们围攻敌人。

第一章 幽灵船 飞来

1-1 はじまりの夜

胜利条件	打倒全部敌人		
失败条件	ヴァン战斗不能		
召唤门	无	基地水晶	无
过关物品	无		

讲解类型相克关系的一版，也就是"直接→间接→飞行→直接……"这样的循环相克，保持自己处于优势一方是胜利的关键。虽然我方三人很分散，不过由于相克关系，还是可以轻松获胜的，胜利后三人都升级并习得特技。

1-2 狙われた幽灵船

胜利条件	潜入幽灵船		
失败条件	我方有人战斗不能		
召唤门	无	基地水晶	无
过关物品	无		

本关讲解的是特技的使用和GAMBIT，不过和《FF XII》的GAMBIT不同，这里只能设定一个自动使用的技，当然你可以随时切换需要自动使用的技，也可以取消自动使用。战斗方面没啥难度，保持三人一同前进的阵型即可轻松打倒全部敌人，当然也可以不理会远处的敌人直接过关。

1-3 秘宝の导くちから

胜利条件	接近召唤门		
失败条件	我方有人战斗不能		
召唤门	有	基地水晶	无
过关物品	无		

本关开始出现召唤门的相关讲解，打倒全部敌人后接近召唤门，胜利条件会有数次变化。按照要求依次打开召唤门以及召唤3只召唤兽后，胜利条件变更为敌全灭。有召唤兽的帮忙，战斗仍然相当简单。

1-4 先客の正体

胜利条件	打倒バンガ一族		
失败条件	ヴァン战斗不能		
召唤门	有	基地水晶	无
过关物品	无		

这次的对手是《FF XII》中多次登场的バンガ一族，要结合召唤兽的力量，全力出击，将对手各个击破。除了初始召唤的召唤兽外，有余量的话还可以继续召唤，有召唤兽战斗不能也可以继续召唤。ヴァン的HP过低时可以让他暂时后退一些，让其他人来作为主力攻击。



第二章 大空の彼方へ

进入本章后首先要给飞船取名字，可以选择汉字，虽然可选的字数不多，不过也可以组合出不少响亮或者熟悉的名字了，比如"初号机"、"龙虎王"啥的……这名字以后也可以随时更改，倒不必太花心思。

取名后和全员对话，再和フィロ对话可选择出发。有旗子的地方是继续主线流程要去的地方，现在先要在有黄色"↓"标志处停下飞船，再前往旗子处发展剧情。



2-1 翼ある者たち

胜利条件	救出有翼人		
失败条件	我方队长全灭		
召唤门	无	基地水晶	无
过关物品	ダッシューズ、合成事始		

按START暂停后多了一个回到世界地图的选项，另外本关也开始出现财宝和素材等，不要忘记拿取。打倒有翼人附近的三个敌人后即可救出有翼人，胜利条件也变更为救出エゲル族。リュド加入，他的一些特技还是很实用的，别忘记设定他和パンネロ的GAMBIT。拿到全部财宝和素材后，打倒エゲル族人旁边的敌人即可过关。

2-2 圣石と幻兽

胜利条件	打倒所有的敌队长		
失败条件	我方队长全灭		
召唤门	有	基地水晶	无
过关物品	200ギル、インテリバッグ、圣石×3		

先将附近中立的召唤门打开为我方的，补充召唤召唤兽，而其他的敌方的召唤门也可以视情况予以占领。一边回收财宝和素材一边前进，遇到敌人较多聚集时，可利用ジャンプ之类的技引部分敌人主动过来。本关结束后菜单里面增加了授权坏和召唤队两项，可用圣石来和新的召唤兽缔结契约以及编辑召唤的队伍。

2-3 援军突击!

胜利条件	到达圣石の间		
失败条件	我方队长全灭		
召唤门	无	基地水晶	无
过关物品	600ギル、シルバーピアス、圣石×2		

在本关开始，任务开始前可以调整出战人员和召唤兽，还可以存档。本关的门需要调查开关才能打开，另外打开部分宝箱时附近会出现敌人，需要留心。到达圣石の间之后胜利条件变更为打倒タイタン，此战召唤兽不能出战，但中途バッガモナン会参战。过关后バッガモナン加入，不过他以后会离队，不必作为主力培养。

2-4 黑い翼の影

胜利条件	破坏敌方的基地水晶		
失败条件	我方的基地水晶被破坏		
召唤门	有	基地水晶	有
过关物品	1350ギル、アーガイルの腕轮、圣石×3		

首次出现基地水晶，其作用为战斗不能的队长一定时间后会在己方基地水晶处复活。本关的敌人不少，不要急于冲锋，先占领途中的敌方召唤门，保持我方的实力逐个击破途中的敌人，最后再以敌方的基地水晶为目标发起总攻，破坏敌方基地水晶后即可胜利完成本关。

第三章 最速の空贼 落ちる

本章开始时，召唤兽的组队可以是4个Ⅰ阶和1个Ⅱ阶的了，记得结成新的契约后编辑。此外，在乘坐飞船前往巨石の岛降落之后，揭示板任务也开始可以进行了。

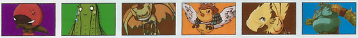
3-1 空贼たちの蛮行

胜利条件	打倒所有的敌队长		
失败条件	我方队长全灭或者エゲル族战斗不能		
召唤门	有	基地水晶	无
过关物品	1300ギル、合成图册、圣石×1		

本关要救助NPC并护送他们脱离，敌人并不强，战斗会比较轻松。中途在左中部会出现敌方援军，要及时回来干掉，过版后可以开始在商店购买装备。



战斗的基本技巧6 利用リュド提升小队全员的能力的特技和辅助特技，可以让他召唤大量召唤兽，作为一方战斗的主力，这点在最终战都很有效。



3-2 待ち合わせは里口前

胜利条件	潜入神殿
失败条件	ヴァン战斗不能
召唤门	无
基地水晶	无
过关物品	无

比较特别的一版，我方出战的只有ヴァン一人，召唤兽也无法使用。本关的目的是潜入，尽量避开敌人，因为只有一人是无法打倒太多的敌人的。体力不足可利用地图上的食物来补充体力，另外有3个宝箱都不要遗漏了，特别是中部容易被敌人遮住的那个。观察好敌人的行动范围，小心前进即可轻松过关。

3-3 圣晶石の伤

胜利条件	打倒所有的敌队长
失败条件	我方队长全灭
召唤门	有
基地水晶	无
过关物品	1500ギル、ミスリルの杖、圣石×2

这版敌人较为分散，集中攻击外加制压敌方召唤门的话，战斗难度不大。需要注意的是敌方队长身边都有两个Ⅱ阶的回复用召唤兽カーバンクル，可视情况优先打倒。对于间接攻击为主的敌方小队，可让直接攻击类的我方同伴和召唤兽快速前进，用近身攻击来干掉它们。

3-4 翼のジャッジ

胜利条件	打倒翼のジャッジ
失败条件	我方队长全灭
召唤门	有
基地水晶	无
过关物品	バトルブーツ、圣石×1

本作剧情的关键人物——翼のジャッジ正式登场，虽然胜利条件是打倒他，但是在中途他会离开，胜利条件变更为打倒シヴァ。这是初次出现的Ⅲ阶的召唤兽，她的特技是带停止效果的范围攻击，要特别小心。在应付初期的敌人和会主动前来进攻的敌人之后，集结全部力量来进攻シヴァ。她的攻防并不高，全力围攻的话，还是有一定获胜把握的。

3-5 里切りのバンガ

胜利条件	打倒所有的敌队长
失败条件	我方队长全灭
召唤门	有
基地水晶	无
过关物品	1300ギル、合成指南・卷の上、圣石×3

本关バッガモナン强制出战，建议换下フィロ，因为リュド的苏生技能现在是惟一的复活手段。本作开始战斗的最后一项新要素也可以开始使用了，那就是召唤兽的强化，活用这点可比较容易获得胜利，当然本关的素材也不要错过。

4-3 归ってきた大恶党

胜利条件	到达神殿
失败条件	我方队长全灭
召唤门	无
基地水晶	无
过关物品	圣石×1

本关全员强制出击，3个NPC仍然都在，但是这次他们抢开宝箱会给我们造成一定的麻烦。经过一段时间后，バッガモナン出现打倒其他的バンガ，胜利条件也变更为打倒バッガモナン。和バッガモナン身前的杂兵交战时，右边会出现一队敌人的援军，要尽快前去解决，バッガモナン这边可暂时交给NPC抵挡。

4-4 とらわれのフィロ

胜利条件	打倒バッガモナン
失败条件	我方队长全灭
召唤门	有
基地水晶	无
过关物品	3500ギル、守りの腕轮、圣石×1

本关フィロ被抓走，我方只得4人出战。一段时间后，左中部会出现另外3只バンガ，可先集中火力消灭它们。剩下的就只要依次制压敌方的召唤门，及时补充我方损失的召唤兽，再去围攻バッガモナン就是轻而易举的了。

本关NPC三人组仍然会登场，虽然NPC的生存与否并没有太多影响，不过还是配合着一起围攻敌人更为有利。

4-5 绝望の仪式

胜利条件	打倒ベリアス
失败条件	我方队长全灭
召唤门	有
基地水晶	无
过关物品	ストームワンド、武具合成大全、圣石×1

这次的敌人是Ⅲ阶的召唤兽，也是《FFⅫ》中的召唤兽之一：ベリアス。不过我方此时也可以编辑有Ⅲ阶召唤兽的队伍了。CP槽不足的话，可先故意让低等级的召唤兽去送死……敌方会不断召唤出召唤兽来进攻，我方要尽快占据附近的召唤门，召唤出Ⅲ阶的召唤兽来参与进攻。瓦解敌人进攻的同时，强化自己的主力作战单位，再逐步消灭各地的敌人和制压召唤门。ベリアス会使用近身的范围攻击，消灭附近的杂兵后，派Ⅲ阶的召唤兽缠住他，后方全力间接攻击和回复，胜利也就很快到来了。打倒ベリアス之后，ヴァン学会必杀技"メルトクリムゾン"，不过需要必杀技槽蓄满之后才能使用。



第四章 圣石争夺大作战！

本章开始后，可以在休息舱活动，同时可以购买素材和进行合成。此外，和ナゾの召唤兽对话可以更改飞船的名称，以后也可以随时如此。前往舰桥和同伴全部对话之后，再和フィロ对话选择出发即可转到地图画面。

前往旗子所在的村子后，在船上会遇到《FFⅫ》中有登场的空贼リッキー等人，依次选择三项全部对话完毕后，再和パンネロ对话即可出现新的地点，正式开始战斗。注意バッガモナン此时会离队，以后也不会再加入，此外现在可以编辑3个Ⅰ阶+2个Ⅱ阶的召唤兽了。

4-1 リッキー一味ピンチッス！

胜利条件	打开全部的宝箱
失败条件	我方队长全灭或リッキー方队长全灭
召唤门	无
基地水晶	无
过关物品	2500ギル、合成指南・卷の下、ラジエーション、トライデント、圣石×1

本关比较特别，我方只能出战2人，胜利条件则为打开全部的宝箱。由于NPC也会和我们争夺宝箱，因此要派出至少一个飞行系同伴，尽快前去打开NPC附近的宝箱。中部和上部的两个宝箱是宝箱怪，不打开也可以过关。

4-2 リッキー一味またまたピンチッス！2

胜利条件	破坏敌方基地水晶
失败条件	我方基地水晶被破坏
召唤门	有
基地水晶	有
过关物品	3000ギル、灵歌の音杖、アイスブランド、圣石×2

本战仍然只能出击2人，不过有3个NPC相助，仍然可以扯平。逐步推进，制压敌方的召唤门，回收素材，然后再围攻敌方的基地水晶即可轻松获胜。



第五章 空贼团漂流记

比较特别的一章，处于漂流状态的本章中，是无法使用飞空艇的，自然也无法去各地完成揭示板任务。另外购买合成原料也是无法进行的，不过商店还在，不妨前去逛逛。

5-1 伤ついた青年

胜利条件	救出青年
失败条件	我方队长全灭或者青年救助失败
召唤门	无
基地水晶	无
过关物品	无

和青年接触后，胜利条件变更为将青年带到安全地带。本关战斗难度不大，不过由于没有召唤门补充召唤兽，因此体力不足时可停下等待回复，也可以利用地图上的食物来回复体力。后方会不断有敌人援军出现，注意保持队形完整，避免NPC受到攻击。当然，地图上的宝箱和素材之类的也不要错过。



5-2 パンネロにおみやげ

胜利条件	食料全部入手
失败条件	我方队长全灭
召唤门	无
基地水晶	无
过关物品	无

本关只要调查地图上的全部果树即可过关，当然素材、宝箱之类的也顺便去拿。由于本关只能固定出两个人，也没有召唤门，因此要特别注意保持我方同伴以及召唤兽的HP。带上间接攻击型的召唤兽、及时利用食物来回复体力，甚至还可以带上回复型的召唤兽。战斗难度不大，集中全力各个击破即可。

5-3 ウィリスのさがしもの

胜利条件	守护ウィリス
失败条件	我方队长全灭或者ウィリス战斗不能
召唤门	有
基地水晶	无
过关物品	黄色の液体

本关是防卫战，由于NPC并不会随着我方的行动而移动，而是固定站在那里，而各地的敌人又是轮番出击，因此本战以夺取召唤门防守为主。初期敌人全灭之后，三方向会同时出现敌人的援军，其中还有较强的敌人。不过只要在此时仍然保持我方人员和召唤兽的体力完整，胜利仍然不是问题。

5-3 君の踊りを

胜利条件	阻止ウィリス		
失败条件	パンネロ战斗不能		
召唤门	有	基地水晶	有
过关物品	圣石×3		

比较麻烦的一关，这次要守护的对象变成了パンネロ，敌人仍然会逐步从各个方向前来进攻。缺少パンネロ的回复术之后，伤亡会比较惨重，特别是当ウィリス最后冲过来的时候。推荐出Ⅱ阶的回复型召唤兽カーバンクル，有出两个基本就可以替代パンネロ的作用。对付敌方首脑，关键是让我方主力在远离パンネロ的地方阻截他，这样即使有人战斗不能，从基地水晶处复活后也来得及加入防线。围攻时先干掉它背后的两只召唤兽，否则它们的攻击对我方的围攻很不利。





第六章 永远を夺う义贼

再次可以使用飞空艇了，在休息舱和フィロ对话可以设置休息舱的装饰，其实也就是类似《FF XII》中空贼の小屋里面获得的各项成就。这些装饰随时可以重新设置，所以同样不必太过操心。

6-1 复活した迷惑

胜利条件	打倒所有的敌队长		
失败条件	我方队长全灭		
召唤门	无	基地水晶	无
过关物品	6000ギル、武具解体新书、圣石×3		

本关要面对的又是バンガ族的老对手，由于没有召唤门，要注意尽量保持我方的体力。敌人会主动攻击，而且有些敌人相距较近，要制造时间差逐个击破。

6-2 パートナーの条件

胜利条件	打倒所有的敌队长		
失败条件	我方队长全灭或者フラン战斗不能		
召唤门	有	基地水晶	无
过关物品	6500ギル、ブレイザー、圣石×2		

本关ヴァン和フラン被分割在别处，フラン不会移动，而敌人暂时也不会去主动进攻他们。ヴァン不要急于合流，因为中间挡着的敌人太多。其余同伴要尽快在我方召唤门前集结，并且召唤Ⅲ阶的召唤兽来提升战力。利用远程魔法逐步吸引敌人主动出击，然后全力击破。敌人所剩不多时可以让ヴァン过来一起进攻，消灭此处的全部敌人并制压敌人的召唤门之后，胜利已经不远了。接下来就是回复体力、补充召唤兽，准备充分后直接进攻最后一堆敌人即可，过关后フラン临时加入。

6-3 フランとともに

胜利条件	フラン到达指定地点		
失败条件	我方队长全灭或者フラン战斗不能		
召唤门	无	基地水晶	无
过关物品	无		

フラン这关作为NPC出场，主力跟随她身边保护即可，自然各处的宝箱也不要放过。注意有几个宝箱是宝箱怪，但也不会造成多大威胁。

6-4 圣晶石の前で待つ者

胜利条件	打倒翼のジャッジ		
失败条件	我方队长全灭或者バルフレア战斗不能		
召唤门	有	基地水晶	无
过关物品	黑装束、圣石×1		

虽然バルフレア离BOSS很近，但是暂时不会受到攻击，我方可以向左上进发，先行占据召唤门补充实力。翼のジャッジ附近是Ⅲ阶的召唤兽，清除左侧的全部敌人后，可用远程魔法先引它过来，全力围攻。消灭召唤兽后回复体力并补充我方的召唤兽，接下来就可以挑战BOSS。注意BOSS行动后会去攻击バルフレア，此时不可疏忽。右侧的敌人也会跟着围过来。硬拼掉BOSS还是可以的，如果想万无一失，可先绕道右侧清除那边的敌人。过关后，フィロ习得必杀技“エアリアルドライブ”。

6-5 バルフレアの里切り

胜利条件	阻止バルフレア		
失败条件	我方队长全灭		
召唤门	有	基地水晶	无
过关物品	7200ギル、ブラッドランス、ムーンイヤリング、圣石×2		

较难的一关，バッガモナン这边并不难对付，但是バルフレア和フラン再加上周围十几个间接攻击的召唤兽，可能刚冲上去就会被秒杀。首先要干掉バッガモナン这群敌人，并占据这里的召唤门。接近フラン时会出现大批援军，此时赶紧撤退至左侧的召唤门附近，此时バルフレア一般不会追上来，可以先对付追上来的フラン和部分召唤兽。干掉他们之后回复和重新召唤，再去全力打倒バルフレア。如果等级不足，还是相当难获胜的，可以先去打一打揭示板任务或者自由战斗来练练级。另外针对敌方多为间接攻击类型，可派上直接攻击类的召唤兽作为主力。

第七章前篇 幻は心の中に

本章前篇无法使用飞空艇，揭示板任务、合成以及商店都同样无法使用。

7-1 迷っていても

胜利条件	打倒全部敌人		
失败条件	我方有同伴战斗不能		
召唤门	无	基地水晶	无
过关物品	サンドストーム、バストメダリオン、圣石×1		

本关出战同伴被分割为3处，ヴァン可带着召唤兽攻击前进，而另两处可打倒附近的少量敌人，并回收宝箱、素材等。由于有同伴战斗不能时就算失败，因此体力不足时要及时吃食品来回复。合流后问题不大，记得在打倒全部敌人前回收素材和宝箱。敌人全灭后会出现新的敌人，但是它孤身一人，并不能给我方带来多大威胁，直接上去围攻即可。



7-2 ヴァンの思い出

胜利条件	发现ヴァン		
失败条件	我方有同伴战斗不能		
召唤门	无	基地水晶	无
过关物品	无		

本关没有战前的存档和调整的机会，但是难度并不大。调查特定的花（移上去会有放大镜标识）可打开通道，保持4人一致行动，可轻松打倒敌人，自然各地的素材和宝箱也不要错过。

7-3 心の眠る场所

胜利条件	忍耐幻兽们的攻击		
失败条件	我方队长全灭		
召唤门	有	基地水晶	无
过关物品	圣石×3		

再次遇到ウィリス，不过本关难度比上次对他时要低一些。初期各处的敌人会轮番前来进攻，要以召唤门为依托，逐步打倒主动前来的以及固定不动的敌人，不过BOSS附近的敌人暂时不用理会。战斗进行一段时间之后胜利条件变更为打倒ウィリス，敌人只剩下ウィリス和他附近的召唤兽时可主动出击。ウィリス的攻击力不低，但多是单体攻击，引他过来后围攻即可。

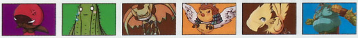
第七章后篇 决意を誓いに变えて

7-4 エグルの蜂起

胜利条件	打倒所有的敌队长		
失败条件	我方基地水晶被破坏		
召唤门	有	基地水晶	有
过关物品	ローグブーツ、圣石×2		

本章的后篇只有这一关，注意进入战斗后不能像平时那样按START键选择回到地图画面，而バルフレア和フラン此时则正式加入队伍。。虽然本关是被围攻态势，但是战斗的难度并不算太高。开始游戏后补充召唤兽，然后视敌人动向而前往迎击。遇到左右同时遭受进攻的情况，也可调一支较强小队驻守一边，避免我方基地水晶受到攻击。





第八章　イヴァリースへ

本章开始可利用战舰リヴァイアサン前往イヴァリース，同时女王アーシェ和バッシュ加入。バッシュ用剑很正常，可女王的武器居然是爆药……

8-1　いてもたってても

胜利条件	敌方基地水晶被破坏		
失败条件	我方基地水晶被破坏		
召唤门	有	基地水晶	有
过关物品	10000ギル、究级合成・龙之卷、究级合成・虎之卷、圣石×1		

本关的敌人会制压我方的召唤门，但是几乎不会直接进攻我方的基地水晶，因此夺取附近的召唤门之后，可直接去进攻敌方的基地水晶，当然，途中要保持自己的体力完整。本关完成后，需要在作战会议时和其他同伴对话，从而获知三个新的可去地点。这三个地点并没有前去的先后次序，可自行选择。以下是按照任务列表中的默认次序，依次选择草原、大峡谷和遗迹的。



8-2A　身を潜めた种族

胜利条件	接触到全部情报提供者		
失败条件	我方队长全灭或者情报提供者战斗不能		
召唤门	无	基地水晶	无
过关物品	アルクトゥルス、雛のティペット		

本关战斗难度不高，不过有些地方要做好准备。情报提供者比较分散，他们附近的敌人也会过段时间就开始进攻，因此一开始就要分兵两路，分别前往左右去消灭路上敌人和接触情报提供者。一定时间后右中部会出现敌人的援军，这时候一般我们已经接触了其他4人了，不必和他纠缠，直接去接触最后一人即可过关。

8-2B　眠りし者たちよ

胜利条件	敌全灭		
失败条件	我方队长全灭		
召唤门	有	基地水晶	无
过关物品	シルクコート、フライングヘルム、圣石×1		

本关バッシュ强制出击，敌方没有首脑，只有两种较弱的召唤兽，惟一的麻烦之处就是召唤的速度相当快。一边攻击前进，一边逐个占据敌方的召唤门，本关还是很好完成的。

8-2C　遗言

胜利条件	到达隐密房间		
失败条件	我方队长全灭		
召唤门	无	基地水晶	无
过关物品	ゴールドスタッフ、黒の仮名、圣石×1		

本关没有召唤门和基地水晶，也不能使用召唤兽。敌人不强，保持队形即可轻松前进。前两扇门都需要调查右侧的开关才能打开，第三扇门需要调查左右以及门边的开关才会打开。到达目标处之后出现エルダードラゴン，胜利条件也变更为打倒エルダードラゴン。直接上去围攻，注意及时回复和复活，即可轻易获胜。

8-3　悲しき抵抗

胜利条件	到达山顶		
失败条件	我方队长全灭		
召唤门	有	基地水晶	无
过关物品	无		

比较简单的一关，顺路逐步推进即可。虽然途中会出现一些敌人，但是都造不成啥威胁。路边的宝箱记得开启，胜利条件并不会变化，到达指定地点即可过关。

8-4　ミディアの心

胜利条件	打倒カオス		
失败条件	我方队长全灭		
召唤门	有	基地水晶	无
过关物品	ベジオニーテ、ラバーコンシャス、圣石×2		

比较有难度的一版，开始可占据左侧的召唤门，补充召唤兽并消灭附近的敌人、开启宝箱。接着向右前进，占据右侧的召唤门。敌人方面要留意ボム的成群自爆，尽量在它们接近我方之前消灭。至于初期的カオス并不难对付，打倒之后カイッ习得必杀技"テトラディザスター"，接着ミディア出现，胜利条件也变成打倒ミディア。首先要稳住阵脚，因为多个方向都会有敌人持续前来攻击。瓦解敌人的初期攻势后，可以右上的宝箱和召唤门为目标前进。接下来就是要对付ミディア了，进攻她的话附近会出现不少敌人，加之ミディア的范围攻击相当强劲，开始战斗前一定要做好准备。推荐在右上召唤门附近让リュド用ジャンプ攻击ミディア，这样她会绕比较长的路过来攻击，我方可趁此机会先解决出现的其他杂兵，然后再围攻ミディア。保持パンネロ在后方回复，及时利用召唤门补充召唤兽，胜利还是有些把握的。如果还是打不过，可去打几战自由战斗练练级。

第九章　失われた想い

9-1　エグルの战士たち

胜利条件	打倒全部的敌队长		
失败条件	我方队长全灭		
召唤门	有	基地水晶	无
过关物品	ドラゴンフィンガ、圣石×3		

本关有些特别之处，打倒全部的敌队长之后，敌我会重新布置，体力、召唤兽都会恢复到初始状态，但是AP强化的等级保留。召唤门也会重新布置，因此战斗的时候可直接前去攻击敌方的队长，而无须去制压召唤门。当然，这是在对自己实力比较自信的情况下。重复4次后，本关正式完成。

9-2　暗を生み出す者

胜利条件	打倒フォルサノス		
失败条件	我方队长全灭		
召唤门	有	基地水晶	无
过关物品	キャラビニエール、圣石×1		

和フォルサノス的初次战斗，但这关难度不大。需要注意的是敌方的Ⅲ阶召唤兽打倒后会出现另一个Ⅲ阶的召唤兽，一共要打倒3个才不会再出现。和フォルサノス战斗前先制压附近的召唤门，干掉冲过来的杂兵，再去围攻フォルサノス即可轻松获胜。

9-3　神と呼ばれた者

胜利条件	敌全灭		
失败条件	我方队长全灭		
召唤门	有	基地水晶	无
过关物品	无		

本关并无敌方队长，但是敌人为数众多，还会轮番主动进攻，我方要依托召唤门来依次打倒主动冲过来的敌人。只剩下上方一块的敌人时也不要大意，因为全灭后该处还会出现多次相同数量的援军，前去进攻时要注意队形和回复。

9-4　心にあらがう者

胜利条件	打倒ミディア		
失败条件	我方队长全灭		
召唤门	有	基地水晶	无
过关物品	ミネルバビスチエ、グランドヘルム、圣石×2		

再次和ミディア交战，不过这次比上次要轻松一些。初期仍然是普通打法，占据召唤门后干掉主动前来的敌人，逐步推进。中部的召唤门之后可将ミディア附近的敌人引出一些来先消灭掉，再围攻ミディア即可。

最终章　永远の翼

最终任务1　翼果てる地

胜利条件	制压全部召唤门		
失败条件	我方队长全灭		
召唤门	有	基地水晶	无
过关物品	无		

本关的目的是制压召唤门，按照远近依次去制压即可，敌人并不强，需要注意的就是敌方Ⅲ阶的召唤兽，它的范围攻击威力还是不错的，而且打倒后还会被重复召唤。

最终任务2　暗の深渊

胜利条件	破坏敌方的基地水晶		
失败条件	我方队长全灭		
召唤门	有	基地水晶	无
过关物品	无		

这次只有敌方有水晶，可难度并不算高，以水晶为目标稳步推进即可。



最终战斗　レヴァナント・ウイング

胜利条件	打倒フォルサノス		
失败条件	我方队长全灭		
召唤门	有	基地水晶	无
过关物品	无		

最后的战斗，还是有一些需要注意的地方的。开始战斗后，首要目标是フォルサノス的右手，它的攻击对我方威胁太大，优先攻击的话，可以在它发出一次攻击(甚至一次都来不及发)内干掉它。接着要去干掉左手，左手的攻击是自身周围范围攻击，问题不大。双手打掉后，两边的召唤点也消失，敌人也出得稍少一些。接下来就是要对付BOSS本体了，本体的攻击方式为面前一条直线大伤害，威力相当大，全员冲上去围攻并非明智之举。我的做法是让リュド装备上提升队伍攻击力的饰品，然后除初期召唤兽外，其他攻击用的召唤兽都让他召唤。此时就让他这一队去进攻本体，リュド本人可和其他同伴一起到台下右侧的角落。这里既可以攻击和回复，也不会受到本体的范围攻击伤害。本体受伤害到一定程度会召唤出バハムート，此时可先把バハムート引下来消灭掉，补充リュド的召唤兽，再用同样方法围攻本体，胜利就在眼前了。打倒本体后会有剧情战斗，围攻打倒BOSS即可，ヴァン体力不足时可移动到远处躲避，胜利后游戏正式通关！

剧情

序章

伊瓦利斯的天空依旧是那么蓝，这是属于空贼的天空，在这里才能找到真正的自由。修特拉尔，这是属于大陆最速空贼的飞空艇，它的每一处都透露着持有者那奔放、桀骜不逊的性格。今天，它又将前往一个新的冒险之地，不过这次，在它的身边多了一个略显生涩的身影。

“喂~”梵在空旷的神殿里喊了一嗓子，虽然他知道这并不是什么明智之举，但潘妮罗不在身边的确让他担心。“不是说你。”梵看着眼前蹦达着的那团红色粘稠液体状的东西无奈地耸了耸肩。虽然轻松解决掉这只布林，但梵知道潘妮罗肯定已经等得不耐烦了。

“你真慢。”看着梵优哉优哉向自己走来，潘妮罗有些不满，真是的枉费还这么担心他。

“抱歉。”梵搔了搔头，的确，让一个女孩子等并不是一个绅士之举。不过我又不是绅士，我可是空贼。梵在心中给自己找了个比较合理的理由。

“猪头，受伤了不是。”虽然潘妮罗有些懊恼，但看到梵手臂上的擦伤还是有些紧张，在轻声咏唱了一句咒语后，潘妮罗向梵扔出了一个回复魔法。

“巴尔福雷呢？”梵动了动胳膊问道。

“你动作慢如蜗牛，别人早走了。”

“哎哟，不好，别让他抢先了。你别慢了，跟紧点。”一听到巴尔福雷已经先行一步梵立刻撇下了潘妮罗。

“……”没想到梵会倒打一耙，潘妮罗呆了一下。

好不容易找到了巴尔福雷，但巴尔福雷那张毒口还是嘲笑了两人那乌龟般的速度。在他的带领下众人来到一个空旷的房间，没想到遗迹中还有如此大的空地，在房间的中央建有一个祭台，而一紫、一绿两颗闪烁着神秘光芒的水晶正安静地悬浮在祭台上。

“古雷巴德斯的秘宝有两个。”芙兰不紧不慢地说道。

“正好，那我们一人一个。”梵兴奋地说道。

“真没追求。”巴尔福雷嘲笑了一下。不过紧接着出现的巨大怪兽让所有人都集中起精神，没时间看玩笑。

“哟，有东西来欢迎我们了。”不过即便是这个时候，某人还是喜欢开玩笑。

“唔……”魔雾的突然紊乱让芙兰有些难受，“好冷……我感到了失去？这是什么？”

“要休息吗？”巴尔福雷对自己的搭档还是非常关心。

“没关系。”芙兰稳定了一下自己的情绪。

战斗很快开始，但结束得也很快，对于这几个经历过大风浪的人来说根本算不上什么。梵蹦蹦跳跳地准备去拿那个所谓的古雷巴德斯的秘宝，但巴尔福雷却问道：

“你知道古雷巴德斯秘宝的传说吗？”

“有这回事？”

“真败给你了，居然对猎物毫无了解。听着，看我的口型，我只说一遍。这个秘宝与‘永恒’有关联。”

“永恒？”梵的头上现在满是问号。

“就和充满谜团的女性一样，你要拿它可是要很大勇气的。对于你而言也许这个负担太重了，那这个秘宝我就拿了。”

“那我会从你那里抢过来。”

“哈哈，真是个精力旺盛的家伙，给你，就当首次成功的礼物吧，不过要小心使用哦。”说着，巴尔福雷将一个秘宝扔给了梵。

就像每个冒险故事一样，拿到宝物后洞窟或是神殿都要塌方，然后我们的主人公都会艰辛地逃出来，中间可能还会牺牲几人。当然，这次不会死几个人来增添一份凄美，不过梵却失去了他来之不易的飞空艇，这对一个空贼来说估计是个更大的打击吧。

因为这件事，我们失去了飞空艇，我们的旅行在一瞬间就告一段落了。梵说还会再买一架飞空艇，一点都不沮丧，而秘宝的秘密还是老样子，没有结果。冒险就像一场梦，拉巴纳斯塔的天空依旧如此平和，我们又回到了以前的生活。直到那件事情发生为止……



第一章 幽灵船飞来

失去飞空艇梵就会消沉？显然不是，这个精力旺盛的小子仍然是那么活跃。

“梵那家伙又干掉了一个巨大莫布，原以为飞空艇没了他会消沉一点，没想到还是这么有精神。”托玛基有些不甘心，原以为他能成为最强的赏金猎人。

“是啊，还没带我们去看飞空艇呢。”菲洛遗憾地说道。

“是啊，我们也想去冒险啊。”凯兹附和道。

“但我却认为这是件好事，平静的日子是最棒的。”对于喜好平静生活的潘妮罗而言，这次失去飞空艇无疑能让她安心不少。

“大新闻，大新闻！”忽然梵大喊着跑了过来。

“怎么了？”

“外面来了一艘看上去是从远古来的飞空艇，你们也知道吧，传说中的浮游大陆？”

“难道是‘天空的彼岸还有一个不为人知的大陆’这个传说？”菲洛问道。

“难道这艘飞空艇是从那里飞过来的！”

“首先我们要去确认一下。”一谈到飞空艇梵就无比兴奋，而潘妮罗只得无可奈何地叹了口气。

众人跑到街上，一艘巨大的飞空艇划过天际，带着黑色的浓烟。看着这个奇异的飞空艇，梵一脸的兴奋，眼中闪烁着异样的神情。

我不好的预感果然应验了，看梵的那个眼神，他一定有什么企图。

潘妮罗的担心并没有错，对于飞空艇，梵是不会放弃的。是夜，他就拉了菲洛和凯兹偷偷跑了出来，但忽然出现怪物让他们吃了一惊，貌似和以前知道的怪物有些不一样。看了看怪物的尸体，凯兹说道，“难道是跟着那艘飞空艇来的？”

但这显然不是目前大家关心的问题，梵现在一心系在飞空艇上。

“梵大哥，巡逻的走了。好像她们说船里面窜入了盗贼。”菲洛勘察了一下情况回来报道。

“那我们也赶紧。”梵说道。

“梵大哥，你想干嘛？”听梵这么说，凯兹就知道梵又有什么计划了。

“当然是比那帮盗贼早一步夺取飞空艇了！”

果然……

“让我们赶走盗贼，揭开飞空艇的秘密吧！那艘船上反正也是没人，就像一艘幽灵船，在它主人找到它之前，我们要保护好它。”

“我也想坐飞空艇。”虽然觉得有些危险，但乘坐飞空艇的欲望显然超过了害怕。

“但是潘妮罗姐姐会生气的。”凯兹还有些担心。

“这个作战计划对潘妮罗保密就行了。”

飞空艇内的构造显然与梵平时所见的大不相同，在这里有一个奇怪的方形平台，之前见过的怪物源源不断地从里面涌出来，看来之前的猜测没有错误，当众人接近平台时突然梵身上的古雷巴德斯的秘宝闪耀了起来，

“看来这个秘宝与这艘船有关系。”梵说道。

“嗯，看来我们还要进一步调查。”菲洛说道。

潘妮罗和托玛基也来到了神秘飞空艇所在之地，她看到门口倒在地上的士兵。

“有人入侵了飞空艇。”在潘妮罗的治疗下士兵终于恢复了意识。

“难道是梵？”潘妮罗第一反应就是梵把士兵撂倒跑到飞空艇上去了，这帮家伙太过分了，必须把他们带回去！”

与此同时梵一行来到了飞空艇的舰桥，舰桥上有个类似驾驶装置的物体闪着蓝光。

“别碰这个，这是我的！”这个声音！太熟悉了。几个蜥蜴一样的邦加族冲了出来，为首的那个向梵咆哮着。

巴加莫南众！

“原来你们还活着，真是缠人的家伙。”

“啊，你是跟着巴尔福雷那家伙的小子！”巴加莫南一眼就认出了眼前的这个毛头小子。

梵拔出剑正准备迎敌，但菲洛和凯兹因为害怕逃了，梵见势不妙也只得逃走。追到刚才的方形平台出已无路可退，梵灵机一动召出了召唤兽。以多打少，自然是胜券在握，结果巴加莫南的手下把他留下来自己逃了。但此时不知为什么飞空艇忽然发动了。

“梵，你在干什么！你想去哪？”潘妮罗大喊着冲进了舰桥。

“当然是新的冒险了。”虽然不知道为什么飞空艇会启动，但梵已经有预感，又会有新的事情的发生了，说不定比上一次更有趣。

第二章 飞向天空的彼岸

飞空艇将大家带到了一个陌生的世界，这里的大陆悬浮在空中，感觉自己身处在云海之中。

“梵大哥，这里应该是那个地方吧？”看了看四周，菲洛问道。

“空贼的传说！”凯兹兴奋地叫了起来。

“未知的浮游大陆！”菲洛也确信这里就是空贼口中流传的未知大陆。

“现在怎么办？”潘妮罗可不管这是不是空贼的传说，现在她只想赶紧解决问题。

“没关系，飞空艇的驾驶就交给我了。”梵说道。

“你倒很看得开。”潘妮罗给了梵一个白眼。

“那么……我们接下来干什么？”托玛基问道。

“先给飞空艇取名字吧。”梵提议。

“赞成。”

“啥时变成空贼团了。= =”凯兹咕哝了一句。

“这可是大家梦想的冒险啊，取个好名字更有感觉。嗯……叫贝露诗吧。”

“就这么决定了。”

“好，贝露诗空贼团第一个任务就是探索这片岛屿！”

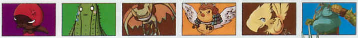
第一个目标就是波斯柯岛。

“对了。”潘妮罗突然发话了。众人吃了一惊，以为潘妮罗又要阻止，“我当然不会阻止你们冒险，但我想你们答应我一件事情。”

“什么事？”

“不要像没头苍蝇一样漫无目的地冒险，在旅途中大家一定要找到‘重要的东


梵 在经历了上次的冒险后成长起来的少年，追求在天空自由翱翔，从国家、民族的束缚中脱离出来，成为了一个活跃的空贼。



西'。"

"我在之前的战斗中就找到了。"梵说道。

"告诉我！"

"不自己找是不行的。"

"给点提示嘛。"

"对于空贼而言最重要的当然是'宝物'啦。"

"就这个？"菲洛显然不信。

"一开始是这个了……哈哈。"

"菲洛、凯兹还有托玛基，你们各自都会找到属于自己的最重要的东西的。"潘妮罗说道。

"对了，在找到前大家轮流写航海日记吧。"凯兹提议道。

"啊，好烦哦。"菲洛和托玛基同时发出了抱怨的声音。

潘妮罗怒视，两人只得答应。

潘妮罗：这是个好提议，这是大家旅行的作业……梵也是。

梵：啊，我也要？好，明白了。

这里不愧是空贼向往的天堂，到处都是宝物，就连在森林中也能找到宝箱。

"哎呀，不好！"就在大家乐在其中时，潘妮罗注意到远处几只怪物正在袭击一个人。

"去帮忙！"梵一声令下众人就冲了上去。救下的这个人显然与一般人不同，因为他长有一对红色的羽翼，这是梵他们从未见过的。潘妮罗在找到一些草药制成药剂之后给那个有翼人服下，在潘妮罗细心的照料下有翼人很快就恢复了意志。

"我已经好的差不多了，我叫琉德，你们是从外面的世界来的空贼？"那个自称琉德的有翼人问道。

"不错，正是由我梵船长率领的贝露诗空贼团，你好。"梵说道。

"是吗……"一听到梵说自己的空贼，琉德的表情有些异样。

"那个……请问这里是哪里？我们迷路了。"潘妮罗说道。

"这里是雷姆勒斯大陆，由许多岛屿组成，我们艾格尔族一直生活在这里。"

"但是这里到底发生什么事了？"梵问道。

"都是因为空贼。"

"空贼！"琉德的回答无疑让众人大吃一惊。

"现在外界很多空贼来到雷姆勒斯大陆，这里已经开始渐渐荒废了，幻兽也开始狂暴。原本这个世界有很强的结界，我们艾格尔族常年和平地生活在这里，但是……"

"现在难道都是因为空贼的错？"梵有些不高兴了。

"在之前，外界释放出大量的魔雾，因为这结界有一部分打开了。"

"释放出大量的魔雾……这难道是……"梵忽然想到了上一次事件的情形。

"难道是那个时候……没想到居然能影响到这么高的地方。"潘妮罗也想到了。

"我们原本想一直这么安静地生活，但是……"

"那我就帮你把那些可恶的空贼赶出去。"梵对琉德说道，虽然琉德没说什么，但他的眼中已经写满了不信任。

"相信我，别以为空贼都是坏人。"梵说道。

"有困难的时候大家要互相帮助，我们就是这样活下来的。"潘妮罗拍了拍琉德的肩膀。

"是吗……"

"喂喂，拿出点精神来。"梵一掌拍在琉德背上。

来到神殿，但这里已经被空贼占领。

"啊，那帮家伙也有召唤兽。"梵看到空贼们身边的召唤兽说道。

"召唤兽？啊，你是说幻兽吧。"琉德解释道。

"幻兽？原来叫这个。对了，这种力量到底是什么？"梵问道。

"这是沉睡在这个世界上的圣石所带来的力量。"

"圣石？"

"空贼的目标应该是圣石了。"琉德继续说道。

"不用说了，我们在这里磨磨蹭蹭的会被空贼发现的。有什么话之后再说，现在先搞定那些空贼。"梵对大家说道。

在轻松击退空贼后，大家终于可以静下来讨论一些问题了。

"那么说所谓幻兽应该就'神的使者'了？"潘妮罗问道。

"是的。这是创造雷姆勒斯的神赐予我们艾格尔族的力量，通过使用圣石将幻兽从幻兽界召唤出来，并使役他们。"

"那么梵大哥拿到的古雷巴德斯的秘宝就是圣石了？"凯兹问道。

梵看了看手中的圣石，顿时觉得这块石头非比寻常。

"这应该是不同于普通圣石而拥有特殊力量的圣石，但我也不知道为什么圣石会在地上的遗迹中。"琉德说道。

"对了对了，刚才打倒的那些家伙身上有很小的圣石。"菲洛忽然想到了什么。

"将圣石集中在一起可以与新的幻兽签订契约并召唤出它们。"

"这是与幻兽签订契约所必须的执照之轮，给你吧。"说着，琉德拿出一枚戒指把他交给了梵。

行动非常顺利，不过在进入中央地带时发生了意外，原本逃出的空贼却折返回来将众人关在了里面并召唤出了泰坦，正在大家苦苦支撑之时，一个人冲了过来，几下就战翻了泰坦。

"巴、巴加莫南！"菲洛看了眼来着惊呼了起来。

巴加莫南唧唧歪歪正要动手突然被猛烈的电流击倒地，此时托玛基也出现了。

"托玛基，这是怎么回事？"梵问道。

"那家伙居然这么听话。"凯兹也很好奇。

"嘿嘿，这是我特制的巴加之环，下次叫一声托玛基老大吧。"托玛基邪邪地笑着说道。

梵觉得这东西好玩也把巴加之轮拿来用。

"还不错。"梵赞道。

"你想干吗？"潘妮罗知道这小子有了新鲜玩意儿一定不会拿来干什么好事。

"我觉得这和幻兽差不多，应该能起到点作用。"

"不会马上就背叛我们吧？"凯兹有些担心。

"就目前的状况应该不会。"

"你说什么臭小子！没这个环我一定干掉你！"巴加莫南向梵咆哮着，但却无济于事。

"还说这些，你其实很害怕吧。"

"什么！小鬼！"被梵说中了心事，巴加莫南更狂暴了。

来到神殿最深处，看到四个空贼，但他们显然不是梵的对手。

"喂，你说有人统率整个空贼，那是谁？"梵从这个叫托基的空贼听说了这件事，觉得事情并不是太妙。

"将圣石分给了每个空贼，然后命令他们去做坏事，是谁在做这事？"潘妮罗也想知道到底是在策划这样的事情。

"哼，不用问了，这是秘密。"托基冷冷地说道。

"巴加莫南，这家伙就随你处置了。"

"哇哈哈，好像这家伙看起来很好吃的样子。"巴加莫南正愁没人发泄，现在正是机会。

"喂喂！你比我们更邪恶！好吧，特别告诉你们。给我们圣石的是一个叫翼之裁判的奇怪家伙，但我们也不知道他的真实身分。"

"翼之裁判？难道是帝国的？"一听到裁判，梵立刻想到了帝国。

"你这个笨蛋，裁判怎么会来这种地方。"

"他穿着一件有翅膀的铠甲，所以我们这么称呼他。"

"那家伙到底是什么人？"

"翼之裁判准备解开雷姆勒斯的结界，然后进攻伊瓦利斯，制裁生、死以及所有的命运。"托基说道。

"进攻伊瓦利斯？那可不行！"潘妮罗一听，这事情非同小可。

"我知道了，是他命令你们来神殿的吧？"梵继续问道。

"很遗憾，你们以为这个神殿有晶石那就大错特错了，答案是巨大的圣石结晶——圣晶石。"

趁众人惊讶的时候托基赶紧跑掉了，没办法，现在大家只得回到飞空艇重新商量。

"琉德，那家伙说的圣晶石是什么？"现在梵将希望寄托在了这个浮游大陆原住民的身上。

"圣晶石是支撑这个世界并拥有巨大力量的万物之源，一共有三个。"琉德顿了顿继续说道，"在数千年前，创造这个世界的神使用三颗圣晶石的力量张开了结界，那个神叫弗尔萨诺斯，现在他依然守护着雷姆勒斯。"

"不会吧，他活了几千年？"菲洛不相信有人居然会活这么久。

"据说弗尔萨诺斯拥有永恒的生命。"

"'永恒'的生命！"

"古雷巴德斯的秘宝与永恒有关……"潘妮罗喃喃地说道。

"怎么了？"琉德问道。

"没什么，我们出发吧，你也想守护圣晶石不被那个翼之裁判抢走吧。"梵说道。



"圣晶石是神的力量，是雷姆勒斯的基石，我必须保护它。翼之裁判……你想对抗神吗？还是想自己成为神。"

"想成为神的人……真无聊。"这句话又勾起了梵不好的回忆。

"你知道圣晶石的所在地吗？"潘妮罗问道。

"只知道一个。"

"好，我们要赶在那些空贼前面找到它！琉德，地点告诉我。"

"从这个岛向西，一个浮游石突出的大陆。"

"那么贝露诗空贼团，出发！"

第三章 最速的空贼，陨落

来到基斯内之丘正看到空贼们正肆意虐杀艾格尔族人，梵见到这个情景不禁热血上涌。在众人的努力下他们终于救下了残存的艾格尔族人。"如果想要圣晶石怎么还要向艾格尔族人出手！"潘妮罗有些不解。

"那是因为大家不一定都是义贼啊，也有些人为了夺取不择手段的。"

"梵，那先让这些艾格尔人去飞空艇避一下难如何？如果再来袭击怎么办，这里又没躲的地方。"潘妮罗还是很担心。

"当然可以，那艘飞空艇是大家的家，我就是父亲，潘妮罗就是母亲。"

"怎么我觉得这个称呼那么怪……"对于梵擅自取的称号潘妮罗有些茫然，但心中却觉得甜滋滋的。

来到特贝·克尔神殿但这里已经有很多空贼把守，原本梵想强行突破，不过好在琉德告诉了他隐藏入口的所在地。从密道来到神殿，众人看到空贼们正在对圣晶石做着什么，而圣晶石前还有个奇怪的装置。

"这个伤痕……结界被打开当然是理所当然的了。而且，这个装置是什么……"琉德看着那装置不解地说道。

"应该是翼之裁判干的好事吧。"

"哇！好像有谁来了。"凯兹忽然叫了起来，一个身着黑色羽翼铠甲的人缓缓走了进来。

来自地上的空贼们，拥有强大力量的人啊。

"他能直接与心对话？"众人感到那个声音直接传入到自己的脑海中。但虽然这个声音很低沉，但却能听出是女人的声音。

"这是什么？"

服从我吧，只要找到沉睡在这片大陆的



潘妮罗 有时温柔、有时严厉，作为梵的女友一直支持着梵，与他经历各种冒险。作为飞空艇的调整师，潘妮罗也经常与梵一起翱翔天空，不过料理水平就……

另两块圣晶石，我就能赐予你们想要的圣石。

“我拒绝！”梵大声喊道。

那么支配伊瓦利斯的权利呢？只要服从我，什么愿望都可以实现。

“我们才不会要那些东西。”

哼哼，空贼不管到哪都是贪婪的家伙，那么你们想要‘永恒’吗？

“永恒？”

原来如此，是那个空贼的同伴啊……就让你们尝尝欲望的终结的滋味吧。

翼之裁判的力量让所人有看到了她与巴尔福雷的情景。

“你想获得永恒吗？”翼之裁判问道。

“脾气不好的女生是我忍受的界限了，如果是恶毒的话，那我可不要。听清楚了？靠石头，是永远不会改变什么的。”

轻描淡写的一枪，巴尔福雷击碎了圣石。

“永恒不过是幻想，我不过是从一个被失去的梦所缠绕中脱离出来的空贼。”

“幻想就是真实，永恒是对不灭的生命的憧憬，只要你求我我就能让永恒变为现实。”

“梦话还是在恋人怀里说吧，就让我来结束你的‘梦之石’吧，让你在‘现实’中醒过来。”

忽然翼之裁判冲向巴尔福雷将他击退。

“真是个乱来的小妞，让我来教你懂一些礼貌吧。”

“不用。”翼之裁判轻蔑地说道，说着召唤出一个幻兽击倒了巴尔福雷。

“刚才是什么？”潘妮罗与众人都一片迷惘。

“我只是把你们想看的给你们看了而已。”

“你把巴尔福雷怎么样了！”梵大喊道。

“我赐予了他自由，活着逃出来的自由。”

“骗人！你以为我们会相信你给我们看的这些幻象？”

“将你的愤怒、悲伤以及一切，都献给永恒吧！”说着翼之裁判走向装置，并从怀中掏出了一块晶石。

“古雷巴德斯的秘宝！你果然是伊瓦利斯的人。”

翼之没有理会梵，召唤出幻兽，并启动了机器，这时蓝色的圣晶石开始变得通红。

“住手！”梵大喊着，但破坏装置最终还是毁掉了圣晶石，翼之裁判像看丧家犬一样地扫了众人一眼，径自离开了。

“为什么要这么做？”看着地上的碎片，菲洛喃喃地说道。

“……”琉德也沉默不语。

“对不起琉德，我们没有保护好它。”

“不明白。这个时候我要到底怎么跟你们说才好呢……我不知道。”琉德的表情依旧是那么木讷。

“别勉强，这怎么说也不是件好事吧，现在我们还是先去追那家伙。”梵安慰道。

走出神殿就碰到了巴加莫南的三个手下，但此时他们也拥有了圣石，看来这应该与翼之裁判有关了，虽然战胜了他们，但大家却没感觉到一丝高兴。

“潘姐，我们真的要和那个翼之裁判打？我们必须跟他战斗么，连巴尔福雷都败了。”凯兹有些丧气。

“巴尔福雷不会那么容易就被击倒的。”梵说道。

“那个翼之裁判利用空贼破坏三个圣晶石，企图扰乱整个伊瓦利斯，是这样的吧？”

“我们就是要阻止他这么做！”

“啊，难道凯兹在害怕？”菲洛的语气中有一丝嘲笑。

“你太欠考虑了！这么做太勉强了。”凯兹说道。

“你什么意思？”菲洛也急了，不禁抬高了嗓门。

“你们都别吵了。”还是潘妮罗出马镇住了两人，接着，她向琉德问道，“琉德，圣晶石已经被破坏了一个了，如果结界完全被解开的话那雷姆勒斯会怎样？”

“不知道，不过有结界应该是有什么理由，如果将被封印的过去解放，一定会有什么不好的事发生。”

“凯兹，其实我也有些害怕和不安，但是……我们要找的‘最重要的东西’应该要跨过这个困难啊。巴尔福雷一定还活着，梵这么说一定没错，你要相信，要努力，好吗？”

“让我们拯救这个世界吧！如果是我们，一定会成功，不是吗？虽然现在不知道剩下的两个圣晶石在哪，但首先我们要追翼之裁判。”梵定下了之后的计划。

“对了，刚才那帮小弟说翼之裁判在海岛。”

“琉德，海岛你知道在哪么？”

“从这里一直向东有一片广阔的大陆，不会看漏的。”

“好，我们去吧！”

第四章 圣石争夺大作战！

来到港町玛利利斯，这里的气氛与之前的完全不同，显得很热闹繁华。令人意外的，梵在这里碰到了里奇，貌似他也碰到了翼之裁判，不过他对翼之裁判也没什么好印象，而他似乎正在举办什么“圣石争夺大作战”的活动，不过现在可不是关心这个的时候。

途中令人惊讶的是居然碰到了跑掉的巴加莫南，但控制他的环不知被谁除下了。除下控制环的他又向梵发难，不过结局可想而知。在热云洞窟，这个可怜的家伙再次被打翻在地。

“他看起来好可怜。”菲洛戳了戳倒在地上的巴加莫南同情地说道，突然巴加莫南从地上蹦了起来，一把抓住了菲洛。众人赶紧追进洞窟，这时又碰到了里奇，在他的帮助下菲洛毫发无伤地回到了队伍中，而里奇也顺手将巴加莫南这个悬赏对象抓住了。正在大家正要离开时，一个意识侵入到他们的心中。

“这感觉……为什么那么悲伤……”潘妮罗感到这意识中的不安。

“可恶，是那个家伙。”梵啐了一口。

“翼之裁判？”

“难道巴尔福雷那时也感到这个了？好像这感觉是从里面传来的。”

“那要不要去看看？”

“好。”梵点了点头。

来到洞窟最深处，一颗巨大的晶石出现在众人面前。

“这……不是圣晶石，只是圣石而已。”琉德说道。





“快看！”潘妮罗突然发现了异样。顺着她指的方向望去，翼之裁判正在一个魔法纹章前举行着什么仪式。

“你在干什么！住手！”梵叫道。

但为时已晚，古代君主巴哈姆特被翼之裁判召唤了出来，地面开始发出剧烈的震动，仿佛一切都被破坏了一般，正在这时一个人影冲了上来……

第五章 空贼团漂流记

这个仪式的结果是破坏性的，不仅飞空艇被巴哈姆特弄坏，而且浮游大陆也遭到了攻击，众人被冲击波震到了一个地方。

“我们马上就要追到翼之裁判了，可是……可恶！”看着浮游大陆残破的样子，梵恨恨地说道。

“梵，你知道翼之裁判在那做什么吗？”潘妮罗问道。

“不是在召唤巴哈姆特么？”

“不仅是这样，那个时候召唤门已经有反应了。”琉德说道。

“对了，那时又来了一个人。”梵忽然想到了什么。

“我也看到了，应该是那个人救了我们吧。”

“难道是巴加莫南或里奇？”菲洛推测道。

“我觉得不是。”凯兹说道。

“可恶……居然让整个岛陷落了，那家伙夺走了艾格尔族的故乡……”梵还在自责中。

“对不起，琉德，我们没有阻止裁判。”潘妮罗走到琉德面前，抱歉地对琉德说道。

“岛陷落不过是它的命运而已。”琉德还是面无表情，语气依然是那么冷漠。

“什么命运！别用命运来敷衍了事！不自己去争取的未来是没有的，你至少给我后悔一下吧！”梵终于忍受不了琉德的这种语气，一拳打在他的脸上。

“梵！”这次是潘妮罗一巴掌扇在了梵的脸上。

“我是不会道歉的！”梵气呼呼地独自走开了。

托玛基的漂流日记・避难第一天

就这样，我们的野外生存生活开始了。首先是食物的调配，托玛基大人顺便也担任修理工兼记录员。写航海日志已经成了习惯，不过我不会告诉任何人。

新的地方自然会出现新的事情，自从众人救下了一个青年之后，事情就朝着另一个方向发展了。

流浪日记・避难 第三天

梵他们带回来的男人对我们还心存戒心，醒来之后就没说过一句话，就坐在那沉默不语，说他是酷好呢，还是闷骚好呢？最重要的是，我很不爽。但是……难道只有我一个人这么想？

“告诉我们你是谁啦，你在这干什么？”青年自从被救下来后就一直沉默不语，梵对此很不满。

“你受伤了，别乱跑，相信我们，好吗？”潘妮罗温柔地说道。

“被救了一般要对救命恩人感谢一下吧。”

“对了！”潘妮罗忽然想到了什么，她整理了一下衣服，括了括手中的法杖，然后开始翩翩起舞。

“怎么样？”一曲完毕，潘妮罗笑着对青年说道。

“谢谢。”

“哈哈，太好了。”潘妮罗高兴地说道，果然这个青年应该是中了什么魔法，“我叫潘妮罗，你叫什么？”

“威利斯。”青年很有礼貌地说道。

不过这一切在梵看来却很不是滋味，因为潘妮罗的舞蹈是给特殊的人跳的，这人怎能看呢！梵哼了一声，对这个叫威利斯的青年更不爽了。

身处异地，寻找食物这样的事情自然落在了梵这个仅存的最强劳动力身上，他也很乐意，因为这样就可以不用看到威利斯那张让人讨厌的脸了。

“潘姐的舞蹈效果真棒啊，我失落的时候也跟她一起跳呢。”同行的凯兹回味着潘妮罗的曼妙舞姿。

“我不想看。”

“潘姐对大家都很温柔，所谓母亲就是那样的吧。”

“可能吧。”

“对了，对于梵大哥而言潘姐更像母亲呢还是恋人？”

“好啦别问了，赶紧找吃的。”梵终于忍不住了，不过凯兹却大笑起来。

回到营地，梵老远就看到托玛基鬼鬼祟祟偷看着什么。

“你在干吗？”梵靠近托玛基小声问道。

“嘘，看。”

远处潘妮罗和威利斯坐在篝火旁说着话，看上去很融洽的样子。

“这两人在谈心呢。等等，让我去侦察一下。”托玛基正要悄悄靠近，但梵一脸不高兴地径直走了过去。

“潘妮罗。”

“啊，你回来了。对了，威利斯貌似在找某个人。”潘妮罗见梵回来了高兴地起身打招呼。

“谁？”梵有些好奇了。

“是他的恋人，叫米蒂娅，是个维埃拉族人。”

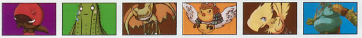
“嗯……”

“他们因为战争我们分开了。”

“战争？”

“纳尔比纳战役。”

琉德 生活在浮游大陆雷姆勒斯的艾格尔族战士，在对任何事情不关心的艾格尔中他属于异类，对什么都有好奇心，所以被族人称为“怪人”。



“什么！”一听纳尔比纳战役梵的心中不禁一紧。

“嗯，那场战役后帝国支配了我们国家。”这对他们而言并不是个好的回忆。

“那么为什么纳尔比纳的人会在雷姆勒斯？”梵问道。

但菲洛的叫声结束了这次交谈，野生幻兽又来了，但潘妮罗显出对威利斯的特别关心再次刺痛了梵的心。

漂流日志 避难第七天

不好，我们的野外生存生活越来越没方向了，潘妮罗和威利斯的关系越来越深入。以我恋爱猎人托玛基大人的预想来看，两人的相性太合适了，怎么办，梵！

击退野生幻兽那日的晚上，威利斯找到了潘妮罗。

“什么事威利斯，你说有重要的话告诉我？”

“潘妮罗，能遇见你真的太好了。”

“怎么了，怎么突然这么说？”听威利斯这么说潘妮罗的脸一下子就红了。

“我很感激只有你会相信我。如果没碰到你，不知道我会怎样……听我说，事实上我……”

突然威利斯化为了魔雾消失了。

“这是什么？”梵看到这一幕，惊奇地问道。

“不知道，但他应该已经死了。”

“这是怎么回事？”

“既然死了为什么会在这里？”

“潘妮罗，别轻易就这么说别人死了啊。”梵说道。

“但威利斯让我看到了，我相信。”

让我来告诉你们。

忽然众人感到一个意识入侵了心中，脑海中出现了翼之裁判在神殿中样子。

“弗尔萨诺斯，请赐予我力量。”翼之裁判咏唱着咒文，当一束光照下来之后威利斯出现在了她的面前。

“威利斯……我的威利斯……”裁判抱住威利斯，突然她尖叫一声一把将其推开，“不！不！你不是威利斯！为什么！为什么！”

这时翼之裁判来到梵一行面前。

“翼之裁判，你来干什么！”

“不是你们想见我么？”

“难道……难道你是米蒂娅？”潘妮罗似乎察觉到了什么。

“我不认识什么米蒂娅，我已经舍弃了我的名字。”翼之裁判冷冷地说道。

“那你在那个洞窟干什么？”梵厉声问道。

“让灵魂自由。”

“就是因为你这种人！”梵说着一剑向翼之裁判刺去，但却被轻易地弹开。

“看来疑惑已经消失了。”翼之裁判一步步逼进，突然威利斯出现在了她的面前。

“住手，米蒂娅！”威利斯喊道。

“说起来之后应该就是了结你的事了。”翼之裁判举起了晶石，原本还是人类样子的将威利斯突然变为了幻兽。

“威利斯，不，威利斯！”看着变为幻兽的威利斯，潘妮罗发出了绝望的哭声。

“哼哼，应该称幻兽才对，反正对你这个幻影而言这个样子更适合一些。”

化为幻兽的威利斯一步步逼进梵，这时潘妮罗挡在了面前。

“不要，威利斯！醒过来吧，威利斯！”

“潘妮罗，你让开，这人已经不是威利斯了。潘妮罗，一起来战斗吧。”

“不，我不能！你是威利斯啊……”潘妮罗绝望地坐在地上，眼泪已经忍不住流了出来。

“如果威利斯真的死了的话，我们绝不能让他这样。”

“为什么？好不容易见面了，我已经不想再悲伤下去了。我……我不想变坚强！”

一场充满悲伤的战斗在所难免，翼之裁判显得相当冷静，而且似乎已经预见到了结果。

“由召唤而来的威利斯与艾格尔族一样是不完全的存在。”翼之裁判说道。

“你这是什么意思？”梵问道。

“这个世界只有毁灭，我要夺取剩下的圣晶石带回伊瓦利斯。”说完，翼之裁判退出了战场。

面对威利斯，梵挡在潘妮罗面前。

“不要！这是威利斯啊！”潘妮罗拉住了梵。

“但这样的话……”看着痛苦的潘妮罗，梵也一时不知道该怎么办才好。

“那我来吧。”琉德冷静地说道，毫不犹豫将枪刺进威利斯的身体。

琉德拔出枪干掉了威利斯。

“啊！威利斯……对不起、对不起……”潘妮罗看着倒下的已经化为幻兽的威利斯悲痛欲绝，“为什么你要这么做？”

“反正我们艾格尔族跟人类不一样，没有‘心’，正如裁判所说的，我们是不完全的存在。”琉德冷冷地说道。

“所以你……”

“我不明白你的眼泪的含义，像那样的生物，最好消灭掉。”

“琉德……”

漂流日志 最终日

在那帮家伙在外面闹得不可开交的时候我机械师托玛基已经通宵将飞空艇修好了！跟漂流生活说拜拜了！但是他们居然对我的辛苦毫无所知，那帮家伙到底在搞什么！啊，已经是早上了啊。

第二天清晨，令人意外地，琉德走到了潘妮罗面前。

“潘妮罗，有件事我想拜托你……”琉德想了想，说道，“能让我看你跳一次舞吗？”

“哎？”

“威利斯那个时候笑了，那么我想我也会……如果可能的话……”

潘妮罗点了点头，再次起舞，但这次却充满了悲伤与眼泪。

“呵呵……”琉德的嘴角抽搐了一下，“啊，刚才我是在笑吗？”

“琉德，算了，别勉强自己……对了，琉德，还有大家听我说，当然，这只是我个人的想法。我们在这个世界上，也许……也许会失去自己的心吧。艾格尔族是这样，来这里的空贼也是这样，如果不是里奇来的话我们也许也会就那样失去心了。”

“但为什么你会这么想？”潘妮罗问道。

“不知道，但万一真的是这样那怎么办？说什么寻找重要的东西，说不定我们会永远地失去自我。”

“我讨厌那样。”

“不会吧！”

“所以，如果之后有谁失去了‘重要的东西’，那么大家就让他回忆起来，用我们所有的力量帮助他。”

“嗯，即使他不答应，但我们也要让他想起来。”潘妮罗也同意梵的想法。

“琉德也一样，如果琉德也失去了‘重要的东西’的话……我们一定会找到的！”

“梵……这个时候我应该说‘谢谢’可以吗？”

“大家快来，飞空艇修好了！”这时托玛基兴奋地跑了过来，并且还带来了一个更重要的消息，“还有，我看到修特拉尔了！我发现了巴尔福雷的修特拉尔了！”

对于翼之裁判和威利斯的关系，大家还没有从之前的震惊中恢复过来，而且还有太多的谜团未解开。

“翼之裁判是威利斯的恋人吧，为什么到来雷姆勒斯呢？”菲洛有些不解。

“也许是为了复活威利斯吧，也许米蒂娅也知道秘宝与永恒相关的传说。”

“她认为如果有永恒的生命那么死人也能复活吧。”凯兹推测道。

“但是她的计划失败了。”琉德说道。

“没有了希望，连自我也失去了。”梵叹了口气。

“所以她想消除结界进攻伊瓦利斯？”

“那可不行。”

“所以我们要阻止米蒂娅！”

“对了梵，巴尔福雷的目的一定跟我们一样，那我们就去见他吧。”

“如果想法一样也许还可以合作呢。”一想到巴尔福雷梵就很兴奋，这么久没见，他有很多话想对巴尔福雷说，还有好多问题想问他。

第六章 强夺永恒的义贼

来到尤米尔·克尔集落，一进去就看到芙兰。芙兰告诉了众人巴尔福雷就在山脉里面，但自己却没有进去。一进山脉又碰到巴加莫南众的几个小弟，他们自称引巴尔福雷去抓芙兰。

“好在我们及时赶到。”梵说道。

“但芙兰可是很强的啊，被反K也说不定。”菲洛说道。

“哼哼，现在的巴加莫南众你以为只有我们几个就大错特错了。”

“什么！”梵这才发现事情并不像他想像中的那么简单。

大家赶紧回到尤米尔·克尔集落，发现芙兰正被包围，不过好在回来及时，芙兰并没有受伤。

“芙兰，你没事吧？”梵关心地问道。

“没事，谢谢你们来救我。”

“当然，同伴可不能见死不救啊。”

“唔……”忽然芙兰很痛苦地蹲下来。

“怎么了芙兰，你身体不舒服？”潘妮罗紧张地问道。

“没什么。”芙兰摇了摇头，不想多说什么。

“跟以前一样，还是有什么都憋在心里。”

“芙兰，你和我们一起吧，你一个人估计很勉强。你在这里那些搭讪的男人会很烦的吧。”梵说道。

“你能保护我吗？”芙兰听到这句话笑了起来。

“难道对我就那么没信心？”

“放心，我看你的眼睛就明白了。”

进入尤米尔·克尔山脉，芙兰一直沉默不语，潘妮罗觉得应该打破这沉重的气氛。

“对于芙兰而言重要的东西是什么呢？”潘妮罗问道。

“为什么这么问？”

“就是想听听你的想法。”

“相互信任的感觉，你满意了？”

“相互信任的感觉……对了芙兰，如果你有永恒的生命，你会干什么？如果你能永远地和你信任的人在一起的话。”潘妮罗问道。

“时间是有限的，我祈求永不光明的黑夜。因为永恒只是一个遥不可及的幻影，所以才产生了相互信任的想法，你记住这个。”

在弗莱的带路下众人进入了山洞，芙兰看了眼梵手中的圣石说道。

“圣石？不要太依赖于石头的力量哦。”芙兰提醒道。

来到山脉的最深处还是没发现巴尔福雷，但芙兰还是轻易找到了封印。

“我察觉到魔雾的热量了，走吧。”

一进尤米尔·克尔洞窟，众人就看到了圣晶石。

“这里居然有圣晶石？”琉德有些惊讶。

但梵却发现在圣晶石前巴尔福雷和翼之裁判正对峙着。

“巴尔福雷，我们现在就去帮你！”梵欢喜地叫了一声就冲向袭击巴尔福雷的幻兽，翼之裁判裁判见式不妙赶紧离开了。

“巴尔福雷！”见到巴尔福雷梵无比的兴奋。

“真是的，入口好不容易隐藏起来了。”巴尔福雷看了芙兰一眼说道，“芙兰，我不是让你去准备修特拉尔吗？”

“我等烦了。”

“这可不是我想听的答案，我以为你会说‘我忘了’。好了，没人妨碍我了。”巴尔福雷理了理衣服转身面对圣晶石说道，并走向圣晶石破坏装置。





巴尔福雷 被誉为伊瓦利斯最速的空贼，喜爱天空与自由，是人尽皆知的义贼，是所有希望成为空贼的少年少女的偶像。

"巴尔福雷！"梵被巴尔福雷的举动吓坏了。

"梵，我召唤出来的客人就交给你了。"巴尔福雷笑了一下对梵说道，与此同时启动了装置。

"你做了什么！"

"正如你看到的，我要启动这家伙，然后破坏这石头。"

"你疯了？别开玩笑了！你太乱来了！主人公怎能做这样的事情！"

"主人公已经引退了。"巴尔福雷的脸上挂着的依旧是他那玩世不恭的微笑。

"巴尔福雷，住手吧，我们不想和你为敌。"

"那么你就看着，别说话。"巴尔福雷的语气突然重了起来，但最终的结果梵还是选择了阻巴尔福雷。

梵决定还是阻止巴尔福雷。

"梵，你还是太冲动了。"

"难道你向破坏这个世界？"梵问道。

"这个世界可不是你认为的那么简单的。"

"我们有责任拯救艾格尔族！"

"说得很好，但即便如此，这个石头还是破坏了为妙。"

巴尔福雷向装置连开数枪，最后还是破坏了圣晶石，此时琉德的身上也发出了光芒。



第七章·前篇 幻影在心中

这是什么地方，我在哪？

梵醒过来发现自己身处一个奇异的地方，这里像雷姆勒斯，但感觉又不是。忽然他看到潘妮罗他们，但这些熟悉的身影一个个消失了，梵觉得自己已经堕入了黑暗之中，他在黑暗中奔跑，忽然一个熟悉的身影出现在了自己面前，那是琉德。琉德所说的话毫无感情，但梵明白，悲伤、愤怒，和他是一样的。忽然，他看到了巴尔福雷和芙兰，但巴尔福雷举起了枪向他发射。

梵，你能听到吗？这是你心中的世界，也是我们所居住的世界，现在你怀疑巴尔福雷吗？你恨他吗？你现在的心情是真实的吗？梵，你还记得与大家的约定吗？当找不到"重要的东西"的时候，要全力支持他。现在你希望谁在你身边？梵，找回你自己真正的感觉，寻找你最重要的东西！

与此同时潘妮罗也正寻找梵的踪影。

"梵大哥在这森林里？"凯兹问道。

"一定，他一个人啥都做不了。"潘妮罗对自己的感觉很有信心。

但找了很久还是没找到梵的身影，这时潘妮罗也有些动摇了，忽然一个声音响起，这是直接传入内心的声音——这里是我们幻兽的世界，是大家心所汇聚的世界。

"是梵？"潘妮罗问道。

"我觉得不是。"凯兹摇了摇头。

"如果想见到梵就必须坚信，如果我们都这么想那么一定会实现的。我也想见到梵。"

"琉德……"琉德居然说出这样的话，让潘妮罗吃惊不小。

"也许我已经找到重要的东西了……"

潘妮罗继续寻找着梵，但似乎是老天都在与她作对，她始终没有发现梵的身影。

"梵，你不是说过吗，如果迷惘的话不是有我们在吗。巴尔福雷、翼之裁判、艾格尔，如果这些事都要你一个人承担那太不像你的性格了。自从我们见面开始，一直都给我添麻烦，但我已经习惯了，别在意。我有时真的很害怕在天上飞，但你总是说有我在，没关系，听你这么说我就放心了。因为有你在，所以我才能在天空翱翔。"

突然梵出现在了潘妮罗的面前。

"潘妮罗！"梵轻轻喊了声潘妮罗的名字。

"哎？"潘妮罗叫了一声，情不自禁地扑在梵的怀里亲了他的脸颊一下。

众人来到觉醒之地。

"巴尔福雷做的事虽然不可原谅，但我还是想相信他。我觉得我应该做点什么，但只有我一个人烦恼，不想靠大家……对不起。"梵有些不好意思向众人道歉。

"梵大哥一个人烦恼？那可不像你的性格。"菲洛说道。

"痛苦和快乐要大家一起分享啊。"

"就像食物一样。"梵俏皮地说道。

"那么梵，接下来怎么办？"琉德问道。

"就像相信大家一样相信巴尔福雷，从这个世界出去，再去问一次巴尔福雷。"

接下来是前往幻兽之古里，一进去那个声音又响起了。

你们终于来了，这里是我们的世界，大家的心所汇聚的世界。

这时大家看到好多幻兽，一道光闪过，从里面走出一个人。

"威利斯？"看清了来人，潘妮罗惊叫了起来。

"怎会是你！"梵也觉得奇怪。

"抱歉，我希望你听到我们的话。"威利斯歉意地向大家笑了笑。

"空贼无论何时都会超越未来去飞翔，越过痛苦的过去，眼中只有天空的尽头，不会像你这种家伙，只会玩弄感情！威利斯，住手吧！"面对幻兽突然发起的进攻梵劝道。

"悲伤、愤怒、活着的喜悦……这些东西对于我们而言什么都不是，我们是米蒂娅所说的'不完全的存在'。"

"不要说这么伤心的话，我不想和你战斗！"潘妮罗说道。

"我是从米蒂娅的心里产生的幻影，我和那些野生的怪物一样是邪恶的，我已经不被控制了。"

"战斗吧，为了拯救威利斯！"琉德说道。

再次与威利斯的战斗是更加让人心痛的，特别是对于潘妮罗而言。

"这里是我们幻兽居住的世界，是被圣晶石吸收的由艾格尔族人的心所汇聚的世界，如果心带有邪恶那么我们就会变成魔物，为了与那些魔物战斗艾格尔族得到了召唤的力量。但是，召唤是削减使用圣石的人的心创造出幻兽的法术。"威利斯说道。

"这是什么意思？"梵问道。

"召唤会夺取心，如果持续使用，你们也会失去心，就像艾格尔族人那样。"

"这就是召唤的真相？"琉德似乎有些明白了为什么自己会这样。

"作为米蒂娅所召唤的心的形态，所以我也是幻兽，在我还有意识的时候我希望你们听一下我的愿望。"

当梵最后一剑向威利斯砍过去时，威利斯终于倒在了地上。

"谢谢……"笑着说道。

"威利斯！"潘妮罗正要跑向他。

"潘妮罗，不要再靠近我了。"

"说什么没有心，你这是骗人的吧！你想帮助我们。"潘妮罗已经几乎要哭出来了。

"我想救的并不是你……还有你们。"

威利斯发出光，让众人看到翼之裁判当时召唤的情景。

"弗尔萨诺斯，请赐予我力量！"那是翼之裁判召唤时的情景。

夺取米蒂娅心的是这个世界的神——弗尔萨诺斯，弗尔萨诺斯为了夺取米蒂娅仅存的最后的感情召唤了我，并让她知道我是个不完全的存在。弗尔萨诺斯从太古时代开始就将艾格尔族人的心汇聚在圣晶石里，聚集在圣晶石中的心所沉睡的地方就是这里——幻兽界。艾格尔族、幻兽都被弗尔萨诺斯支配、被他利用了。

"那么米蒂娅也被弗尔萨诺斯夺走了心？你为了救米蒂娅所以把我们叫到了这里？"潘妮罗问道。

"如果我消失的话，也许她的感情会恢复少许吧。"威利斯苦笑着说道。

"因此你牺牲了自己？"

"但是，仅靠这样是不够的。拜托了，请你们把我们幻兽从弗尔萨诺斯的手中解放出来吧。弗尔萨诺斯要将汇聚在圣晶石中的'心的力量'聚集在米蒂娅身体里，然后进攻地上世界，也就是伊瓦利斯。"

"那我们要怎么做？"潘妮罗问道。

"比米蒂娅早一步破坏圣晶石，解放里面的'心'。"

"那巴尔福雷破坏圣晶石是不是也是为了这个？"梵终于明白了巴尔福雷为什么会那么做。

"因为那个空贼帮我破坏圣晶石，所以我才将你们叫到了这里，你们有一个很好的同伴。"

"嗯，我们可是很擅长将'希望'抢回来的。"梵坚定地说道。

"梵……"琉德突然发现梵站在了自己面前看着自己。

"这就是愤怒、悲伤、活着，有时还很痛苦，但却很快乐，琉德你在笑出来之前就跟着我们吧。"

"最后的圣晶石在弗尔萨诺斯所居住的消失的时之城，破坏掉最后的圣晶石，解放所有的心，以及……打倒弗尔萨诺斯，夺回懂得生存含义的世界。艾格尔族、幻兽还有米蒂娅，我们的心一定会回来的。"

"消失的时之城在哪？"潘妮罗问道。

"前往那里的道路米蒂娅知道。"

"如果心被夺走，那我们夺回来就行了。"

"拜托了，拥有希望的空贼们……"

威利斯最后向潘妮罗笑了笑，他的身体正在化为魔雾，忽然无数的光聚集在一起，形成一把美丽的剑出现在了梵的手中，这把剑有着一个美丽的名字——阿纳斯塔西娅。

第七章·后篇 决意成为誓言

众人醒来发现已经在飞空艇上，潘妮罗发现梵躺在自己旁边，本能地给了他一耳光。

"你干吗！"捂着脸，梵委屈地说道。

"没什么。"

"是一场梦？"

"我可是真实的！"

"我也是。"

忽然他们看到远处诺诺正蹦蹦跳跳地在忙活着什么。

"啊，有客人等着哦。"这时托玛基走了上来。既然有诺诺，那么……果然，那位客人就是巴尔福雷。

"哟，睡懒觉的家伙。"巴尔福雷依旧一副欠扁的懒散样，但这次梵却的的确确一拳打在了巴尔福雷那自以为很帅的脸上。

"巴尔福雷，你这家伙太自以为是了！你知道得到秘宝后会这样吧，我也是空贼，既然我分到了秘宝，那我就有跟你一起承担责任的觉悟，你一个人扮演坏人的角色知道会带来多大的麻烦吗？"

"呵呵，你已经是个很了不起的主人公了啊。"揉了揉脸，巴尔福雷笑着说道。

"我？"

"对，这次的主角是你。"芙兰说道。

"好了，既然大家和好了那么你也该把所有的事情告诉我们了吧。"

这时却发生了突发事件，艾格尔族的人开始进攻飞空艇，也许是才恢复了感情，所以他们还不懂得控制，正因为这样他们一开始必定按本能的情感去做事。

"艾格尔族、这个世界，都是奥丘利亚的牺牲品。"在击退艾格尔族人的进攻后，芙兰说道。

"隐藏在这片天空的悲剧都是伊瓦利斯



芙兰 巴尔福雷最值得信赖的搭档，修特拉尔的调整师，有时会与巴尔福雷一起眺望星空。魔雾非常敏感，而其年龄也是伊瓦利斯最大的秘密。



的神的杰作。"巴尔福雷开始讲述一些关于神的故事，"伊瓦利斯有一种叫奥丘利亚的'不灭的存在'，他们支配人类的命运和历史，自称神，数千年前众神时代制造了艾格尔，奥丘利亚接触艾格尔，但艾格尔有翅膀脱离了神。神因此愤怒了，他们张开结界，封印了雷姆勒斯。这时艾格尔族疯狂了，他们开始对地上报复，最终他们还是被遗忘了，成为传说。在天空的彼岸有一个未知的大陆，那里有与永恒的生命有关的东西。这就是石头的记忆，埋藏在伊瓦利斯天空的历史。"巴尔福雷顿了顿，说道，"我们找到了古雷巴德斯的秘宝，秘宝与永恒相关，传说成为了现实，成为了连接这个世界的钥匙，这宝物现在以变成了包袱。"

"永恒是虚幻的，只有翼之裁判一个人还做着那样的梦。"芙兰说道。

"翼之裁判是一个叫米蒂娅的伊瓦利斯人。"梵说道。

"她的恋人叫威利斯。"

"看来你已经见到过他了。"芙兰笑了一下。

"米蒂娅被雷姆勒斯的神弗尔萨诺斯利用了。"

"那家伙到底是什么东西呢？不管怎样都是个让人不爽的家伙，其实每次自称是神的家伙都让人不爽。"巴尔福雷有些厌恶地说道。

"生者的心是不会被束缚的。"

"你是说米蒂娅进攻伊瓦利斯是她自己的意识？"潘妮罗问道。

"那我们只能阻止她了。"

"好了，梵，现在怎么办呢？"巴尔福雷看着梵问道。

"将自由翱翔在天空的人封在天空里，这样的奥丘利亚是不可原谅的！而用封印的浮游大陆夺取艾格尔族人的心，这个弗尔萨诺斯也是不可原谅的。为了解放这个世界以及夺回艾格尔族人被夺走的心，那么我们要做的就是破坏最后一个圣晶石！"

"希望破坏圣晶石后希望在雷姆勒斯觉醒。"

"而且没了结界我们随时都可以再会。这就是朋友，这也是'重要的东西'中的一个！"

"那我们现在去哪？"巴尔福雷问道。

"去找米蒂娅，她应该知道最后的圣晶石的下落。"

"我还是不明白为什么米蒂娅会来雷姆勒斯呢？"芙兰陷入了沉思。

"而且关于秘宝我们还是一无所知。"潘妮罗也开始思考起来。

"哎呀，又出大事了！伊瓦利斯的飞空艇舰队正在接近！"托玛基又紧张兮兮地叫喊着跑了进来。

"呀！是艾雪女王的旗舰！"看着窗外，眼尖的诺诺立刻看到了那艘美丽中透露出庄严的飞空艇。

第八章 前往伊瓦利斯



来到艾雪女王的新旗舰新利维亚桑号见到艾雪，但她的脸上丝毫没有朋友相见的喜悦，反而有些凝重。

"真遗憾，我们没时间来叙旧。"艾雪说道。

"现在伊瓦利斯出现了不明怪物，好像是空贼们使用神秘的石头召唤出来的东西。"巴修告诉了众人现在地面的一些情况。

"神秘的石头……难道是圣石？怎么地上也有幻兽了？"梵有些好奇。

"我已经从抓获的空贼那听说了雷姆勒斯以及幻兽的事情，如果拥有那种力量的石头流传开来的话，可能又会引起大的战乱。"艾雪接着说道。

"听说你们已经掌握了操纵幻兽的技巧，帝国虽然也在进行调查，但为了缓解目前的事态，希望你们能帮忙。"

"当然要帮，你们也有很多麻烦吧？"对于艾雪的请求梵一口答应了下来。

"那么你们能来一趟地面么，还有协助者那里。"巴修说道。

众人怀着对那个协助者的好奇来到东达尔玛斯卡沙漠，出现在这里的那位协助者居然是拉萨皇帝。

"大家好久不见了。"虽然拉萨还很年轻，但举手投足已经是一个威严的皇帝了。

"拉萨……陛下！你在这里干吗？"潘妮罗问道。

"我听到大家要来了很激动，而且这次的问题可不是小事，大家知道翼之裁判这个人不？"

"知道，我们也在找她。"梵回答道。

"看来以裁判的名义对帝国抱以不满的人是越来越多了。"

"那个人协同怪物侵略了伊瓦利斯各地，我们必须要阻止他。"拉萨说道。

"那么现在我们应该立刻去追这个主谋者。"

"但对地上的幻兽也不能放任不管，那么请把出现在伊瓦利斯的幻兽情报报告给我，你们愿你帮助我吗？"

"交给我们吧！"梵拍着胸脯说道。

"那我们还要在这待多久？看着这么多大人物真麻烦，要开作战会议还是进去说吧。"巴尔福雷不耐烦地说道，外面风沙又大，又热，他才不想受这个罪。

众人从一个士兵那里获得了一个消息，最近一个热衷于询问幻之浮游大陆情况的女性，那是个皮肤白皙一头金发的可爱姑娘，而且还是个维埃拉族的，但却是白皮肤、金发，而且耳朵比较短小，名字居然叫米蒂娅。

"果然。"梵知道那个维埃拉族人是谁了。

"米蒂娅是对异类维埃拉族的称呼。"芙兰说道。

"异类维埃拉族？"

"嗯，想想刚才士兵的话，白色肌肤、金发、耳朵很短，而寿命比任何维埃拉族的人也要长。由于数量稀少，很久以前就认为是禁忌的种族被赶出了森林，我听说他们已经绝种了。"

"看来翼之裁判米蒂娅应该就是异种维埃拉族了。"潘妮罗说道。

"但为什么她还很热心调查雷姆勒斯的情况？"巴尔福雷还是不明白米蒂娅的企图。

众人又来到了帕拉米纳大峡谷。

"据说这里也有人看到翼之裁判。"潘妮罗说道。

"她在这里干吗？"

"梵大哥，快来！"菲洛兴奋地向梵喊道，仿佛发现了新大陆。

"这是什么？"来到菲洛站着的地方，梵看到一座碑一样的东西。

"这是纪念纳尔比纳战役阵亡士兵的墓碑，战后因为这里离神都近，所以建在这里了。"艾雪说道。

"这东西对米蒂娅有什么用呢？"

"啊，梵大哥，这里好像刻有'威利斯'的名字。"菲洛忽然发现了什么。

"原来如此，威利斯说过他在纳尔比纳战役里……"潘妮罗似乎明白了什么。

"难道翼之裁判来这里为她恋人扫墓？"

"这不是不可能，裁判也是人。"巴修说道。

"难道是为了取回消失的心来这里的？"

"是说弱小的人被过去所束缚吗？"艾雪说道。

"还是想来回忆一点什么？她居然还有这种感情……"

突然一个声音响起。

不错，我的心丢在了雷姆勒斯。说着翼之裁判出现了。

"这里就交给我吧！"巴修迎了上去。

翼之裁判举起圣石，巴修被一团光罩住痛苦地蹲在地上。

"虚假的裁判，煽动战争，帝国的走狗。"翼之裁判对巴修轻蔑地说道。

"你说什么？"

"让你也尝尝你所背叛的那些人的灵魂痛苦的滋味吧！"说着翼之裁判召唤出许多不死者。

"的确，我是个虚假的裁判，但正因为如此我有失有得，我要为活着的人创造未来。翼之裁判，你如果明知道是虚幻的，但还是要靠那些已经离开的人的话，那我就来切断你这种想法！"

"刚才那些不死者是战死的人？"战胜了那些幻兽，潘妮罗问道。

"这也许正是她的本意。"芙兰说道。

"可能想用死者来挑衅我们吧。"巴尔福雷猜测道。

"就因为这样故意招出那些不死者幻兽？"梵有些不解。

"因为她憎恨夺走威利斯生命的战争吧。"

"如果经历过那场战争，谁都会这样。"艾雪想到了发生在自己身上的事深有感触地说道。

"现在她得到了力量，满脑子都是复仇。"

"但现在已经是新时代了。"艾雪说道。

"即使时代改变了，但人的心还没变。"这时拉萨走了过来。

"陛下！"拉萨的到来让巴修吃了一惊。

"就让我们完成这件事吧，携手共创属于我们的未来。"艾雪说道。

"那么，如果你们有困难就来找我吧。"梵向昔日的同伴笑着说道。

接下来是前往古雷巴德斯遗迹，重回故地梵感慨万千。

"这里还有什么东西吗？"梵问道。

"加上米蒂娅所持的，秘宝有三个。"巴尔福雷说道。

"也就是说还有我们不知道的房间？"

"这里！"突然潘妮罗发现了什么。

果然，一扇秘门已经打开，里面是个看上去封闭了几百年的密室，看来米蒂娅所持的另一个秘宝就藏在这里。

"石碑……，芙兰，你过来。这貌似是以前留下来的信息，你能看懂吗？"看了眼密室里的石碑，巴尔福雷对芙兰说道。

"这是古代文字，这是……吾名弗尔萨诺斯，献给我美丽的维埃拉族妻子和孩子们。"

"雷姆勒斯的神居然将秘宝放在这里？而且妻子和孩子是……"梵也觉得奇怪。

"真让人不爽。"巴尔福雷有些厌恶地皱了下眉头。

"怎么？"

"父亲留给孩子的礼物，这个居然是秘宝。"

"那人怎么了？"

"向往自由的男人逃跑了。弗尔萨诺斯居然和一个维埃拉族人建立了家庭，他们的孩子就有着白色的肌肤，金色的头发，耳朵也很短。"

"对了，贝露诗应该是对秘宝有反应才来的吧？"

"难道是弗尔萨诺斯问了将家人带回雷姆勒斯去？所以才造了贝露诗？"潘妮罗猜测道。

"原来贝露诗的主人是弗尔萨诺斯啊。"梵终于恍然大悟。

"没想到指引我们的是神的船……弗尔萨诺斯，曾经也在地面过，但为什么……"

掌握了这么多情报，现在是将其集中整理的时候了。

"让我们整理了一下目前所知道的信息吧。"梵说道。



托玛基



凯兹 崇拜梵的拉巴纳斯塔的孤儿，在前作中就用其高超的开锁技巧帮助过梵，他与菲洛等孤儿结成了"以空贼为目标的团队"，目前正在学习魔法。

“首先是翼之裁判的真实身分是米蒂娅，她不是普通的维埃拉族人，是被称为异种维埃拉族人的珍稀种族。”潘妮罗说道。

“对于雷姆勒斯我们也有详细的情报了。”

“那里沉睡着永恒。”

“是啊，在战争中失去恋人的米蒂娅，为了得到与恋人永远在一起得到了与永恒有关的古雷巴德斯的秘宝。”

“之后米蒂娅就化身为了翼之裁判，得到秘宝后又有什么？”

“这就是秘密所在了。”

“我说一句。你们还记得我说的在很久以前被赶出森林的异种维埃拉族以及石碑上弗尔萨诺斯所说的他孩子的特征吧。”芙兰提醒道。

“特征？白色肌肤、金发、短耳……啊！”

“好像，难道是……”梵似乎也察觉到什么。

“看来所有的线索都串在一起了，米蒂娅和雷姆勒斯的神弗尔萨诺斯相关联的钥匙，异种维埃拉是弗尔萨诺斯的子孙。”巴尔福雷作了最后的总结。

“但我还是不明白，为什么米蒂娅会困在了地上，好像是在指引我们一样。”艾雪说道。

“是啊，她还有什么企图？”梵也陷入了沉思。

正在大家要出发的时候菲洛带来了古代的地图，芙兰在阅读了上面的文字后知道了异种维埃拉族所居住的地方正是罗达火山。

来到堕落维埃拉之乡，但进去看到的是惊人的一幕，翼之裁判正在将这里的异种维埃拉人一个个杀死。

“住手，米蒂娅！你在干什么！”

“我在亲手终结我们种族。”翼之裁判冷冷地说道，“与失去思想相比生命算不了什么。”

“你已经恢复心智了，回想一下吧，你思念威利斯的心情以及你爱他。威利斯不想你成为这样子，米蒂娅！”

“住口！悲剧只要我一个人承担就够了！”

米蒂娅将圣石扔向岩浆，召唤出更多的幻兽，但在众人的围攻下还是失败了。跪下的翼之裁判看上去是个弱不禁风的维埃拉少女，只是她的皮肤白皙，有一头金色的长发和一对相对短小的耳朵。

“真是的，你是故意被击败的吧。为什么你没逃？还有，为什么你把秘宝扔了？”巴尔福雷问道。

“这样才能斩草除根，这样谁都不会将自己的心给那个人了，我的悲剧也不会发生了。”米蒂娅说道。

“笨蛋。”

“不折不扣的大笨蛋。”

突然米蒂娅身上发出了光芒，让众人看到了一个情景。

“怎么了，米蒂娅，和妈妈吵架了？”

“为什么我们要关在这个地方？”年幼的米蒂娅向母亲问道。

“总有一天我们会去天上，所以在这之前我们不能出去。”母亲说着拿出一本书。。

“这是？”

“这是我们一族流传下来的古文书，你拿着。”

“我不会读……”看了看上面的古代文字，年幼的米蒂娅说道。

“等你长大了就会了。”

对不起，我没有遵守约定，我离开了故乡，再也不能与母亲见面了。但是在外面的世界我看到了很多东西，听我说，还有……我遇到了威利斯，他是个认真但却很棒的人。我们是在拉巴纳斯塔相遇的，我们总是在南门相见，这个地方属于我们。拉巴纳斯塔是一个很大的城市，有好多有趣的东西，总有一天我会带母亲你去那里看看。

但是，妈妈，我最后还是孤单一人。战争结束了，但是他没有回来，我好伤心啊。

想到母亲，我拿出了她给我的那本古文书，那是关于我们堕落维埃拉族的故事。在那里有我们的祖先，拥有永恒生命的弗尔萨诺斯，他还有翅膀。

这是母亲的遗物，我只能相信它。

在古雷巴德斯遗迹，我感到我与父亲见面了，那是温柔地包围着我的安宁，我感到这就是我应该待的地方。父亲应该能接受我，而且能救我。连同母亲的那份关爱，会很疼我。我会好好孝顺他。我决定去天上。

“你和我们一样，不都是人吗？独自一人，只是想见自己的家人，但你为什么……为什么连心也交给了弗尔萨诺斯？”梵心痛地质问道。

“我只是想相信我不是一个人，但是那个人却没有回应我，他一定是忘记了这份感情。”

“弗尔萨诺斯不是不灭者吧？那他到底是什么人？”

“弗尔萨诺斯是古代艾格尔族的族长。”米蒂娅回答道。

“那他为什么要靠夺取艾格尔族人的心来支配他们？”

“而且他还活了几千年。”

“我们的祖先弗尔萨诺斯已经被永恒所束缚，所以……拜托了，让他获得解放吧。”

“那可是要打倒他的啊，这样可以吗？”

“失去心而活着，这和死了没什么区别。”

“我明白了，交给我们吧。”梵向米蒂娅点了点头，说道。

“谢谢……”米蒂娅对着梵笑了笑，最终化为了一团七彩的烟雾，消失了。

“恕罪的方式还有很多……”望着消散的烟雾，芙兰轻声说道。

“一切的元凶都是弗尔萨诺斯，我们去他所在的消失的时之城吧！”梵向大家说道。

“但我们要怎么去呢？”

“米蒂娅的心已经告诉我们了，在雷姆勒斯的上空。”琉德说道。

“看来你已经知道了。”

“真是不可思议的力量。”







第九章 消失的思想

来到时之城的城门，迎接梵的是艾格尔的战士们，但不知为什么，大家从这些战士身上感到的是怨恨、悲伤以及不想战斗，但是大家寻找了很久还是没看到弗尔萨诺斯的身影。

“弗尔萨诺斯不在吗？”梵有些奇怪。

“应该在城里面等着我们。”琉德说道。

“刚才真的是弗尔萨诺斯给我们看的过去？”凯兹还是很在意刚才的战斗。

“不是他给我们看的，弗尔萨诺斯只是聚集了生活在悲伤中的艾格尔族人的‘心’而已，那些幻影从以前开始一直在这里战斗。”芙兰说道。

“那我们输了的话岂不是永远都要在这里战斗下去？”

“也许这就是弗尔萨诺斯的目的。”潘妮罗说道。

“不如我们去问问本人如何，梵？”巴尔福雷说道。

进入消失的时之城，在王座上端坐着一个金发男子，他长着一对黑色的翅膀，表情严肃而庄严。

“你是弗尔萨诺斯？”琉德问道。

我的黑暗来自于心中，一切从我被放逐出伊瓦利斯那一天就开始了。我们艾格尔族在这片天空相互争夺、战斗，被封闭的大地最终忘记了其理由，我们只是抱着伤痛去继续战斗。

弗尔萨诺斯的嘴没有动，但大家还是听到了他的话。弗尔萨诺斯缓缓走下了王座，一件长着羽翼的铠甲包裹在了他的身上，不理会任何人，他独自走向了门外。突然外面传来了惨叫声。

“不好！”梵惊呼一声，赶紧冲了出去，但为时已晚，无数的艾格尔族人已经倒在了弗尔萨诺斯的剑下。潘妮罗和艾雪惨叫了一声闭上了眼睛。

“如果你不正视它，那你的前方只有黑暗了。”巴修对艾雪说道。

“潘妮罗，睁开眼睛吧，我在你的身边。”梵温柔地抱住了潘妮罗的肩膀。

为了寻求在天空的自由，我们来到了这片大地。但是，封闭的天空也将我们的心也封闭上了，产生的只有悲伤。心的残骸支撑着我走下去。

为了不让人民更加悲伤，我用这石头吸取心，这是我惟一的赎罪方式。

“弗尔萨诺斯，艾格尔族人一直认为你是神，但是……”琉德说道。

“弗尔萨诺斯！你不是想结束战争吗？你夺取了别人的心难道就会实现这个愿望了？”梵喊道。

病态、相互争斗的心没必要留着，没有了心那就永远不会有悲伤和愤怒。现在艾格尔族在这片天空获得了平和的生活，几千年的平和。

“即使这是错误的，但总有一天会被纠正，但你没有那样做，你只是逃避悲伤而已！”梵说着举起了手中的剑。

“如果说违背神的意志的人是背叛者的话，那我就成为背叛者吧。弗尔萨诺斯，你就永远长眠于此吧！”琉德高举手中的长枪，虽然他的话还是没有一丝感情，但谁都能体会到他的愤怒。

激战开始了，在众人的围攻下，弗尔萨诺斯渐渐处于了下风。

“解放你的心吧，弗尔萨诺斯！”看着弗尔萨诺斯，梵说道。

“抱着空想的希望会再次成为无休止争斗的种子，这愤怒、这悲伤，将成为你们的心。给我吧！”弗尔萨诺斯举起剑向梵发出一个光球想吸收梵的内心，这时琉德挺身替梵挡住了这一击。

“琉德！”尖叫了起来，琉德的身体狠狠地摔在了地上。

“艾格尔族是已经被吸取了心的残骸，已经没价值再吸了。”弗尔萨诺斯哼了一声。

“琉德在打倒你之后会笑的，一定，他会和我们一起笑。”梵露出了胜利者的微笑，弗尔萨诺斯这时才察觉到异样。

“唔……这个艾格尔的背叛者！你想让我看那些死者的思想吗？”弗尔萨诺斯才发现原本没有心的琉德已经有了感情，这对他来说无疑是毒药。

这时弗尔萨诺斯的内心再次展现在众人面前，此时他在古雷巴德斯遗迹。

“把伊瓦利斯变为石头？”艾格尔民不明白为什么自己的族长会这么想。

“我无法飞的妻子和孩子无法在浮游大陆生活，作为族长，选择了领导大家，我能做的就只有这些了。我已经决定了。”说着弗尔萨诺斯走向晶石，“这就是我的心。在能够刻下记忆的圣石上献上我的心，这个圣石会与心相连，成为我与家人的羁绊。”

“这是献给您家人的礼物？”

“留着这里的心就是……”

一阵闪光伴随着一声惨叫，一切又回到了现在。

“让我看这个有什么用！你想让我现在反悔？让这么久一直接受着你们悲伤的我反悔？”弗尔萨诺斯咆哮着，突然消失了。

“这是怎么回事？”巴尔福雷不解地问道。



菲洛 崇拜梵、崇拜空贼的贫民区少女，上一次战争至今还使她心有余悸。性格活泼好动，由于体质不行现在正在努力锻炼中，擅长空中滑板。

"那是魔雾制造的幻影，本人应该在别的地方。"芙兰说道。

"你的意思是一切都是虚假的？"艾雪问道。

"不，回忆是真实的。"

"没想到弗尔萨诺斯连自己的心都交给了晶石。"巴尔福雷叹了口气。

"但代价是很大的。"芙兰轻声说道。

这时琉德站了起来，看了大家一眼。

"我没事，怎么，为什么我流泪了？"琉德摸了摸脸颊上略有咸味的液体，有些不解。

"你不明白这意味着什么么？"潘妮罗问道。

"啊，琉德居然哭了！"菲洛惊呼了起来。

"难道琉德的心还……"

"我们不是说好的吗，直到琉德笑出来为止，我们会一直跟着他。如果心被夺走了，那我们无论试多少次都要夺回来！"

众人来到弗尔萨诺斯的王座前，这里通往弗尔萨诺斯内心的最深处。

"我们终于要和神面对面了。"巴尔福雷显出少有的严肃表情说道。

"数千年夺取艾格尔族人的心，最后……"艾雪说道。

"也许他已经不是人了。"芙兰看了艾雪一眼。

"去吧！"梵望了周围的同伴一眼说道。

来到最深处，众人看到弗尔萨诺斯身体已长出结晶的翅膀，正如芙兰所说的，他已经不是一个人类了。

"这就是被称为神的人的最后样子么？"巴尔福雷这时感到的并不是害怕，而是同情和悲哀。

"感觉魔雾好沉重……愤怒、悲伤、恐怖、绝望……各种心的沉积形成了一个漩涡。"浓烈的魔雾让芙兰有些受不了。

"这是……圣晶石。"看了弗尔萨诺斯一眼，琉德肯定地说道。

"你说这是最后的圣晶石？"梵顿时觉得太不可思议了。

"弗尔萨诺斯与圣晶石同化来持续吸取人的心。"

"这么做是不是太难看了点？"巴尔福雷摇了摇头。

"来了，大家小心！"艾雪提醒道，而下一秒所有人都投入到战斗之中。

地上的人啊，这片大地不管是被天空所封印还是关闭，我都会用我不朽的身体背负着"永恒"继续下去，这是地上的神给予我们的鼓励。为了逃避这个束缚，我接受了人的心，开始复仇。这到底归咎于谁？

"不对！我们是自己斩断神的束缚的。"梵喊道。

"艾格尔也许是被不灭者煽动了，但是……"潘妮罗说道。

"不管怎样，夺取别人的心都是绝对错误的。"

"而且这和地上的人也毫无关系，你这是毫无根据的理由！"

"用夺取人民的心来建造的和平，这和什么都没有有什么区别？你想想，你守护的到底是什么？"艾雪说道。

"如果说产生争端的源头是'心'的话，那么超越它、分享它的也是'心'。"

"是你选择了这个世界，未来在心中，这片天空不管有怎样的未来，不是都能去创造的吗？"

"一个人干不了的可以让大家一起来做，你也是有'心'的啊。把心还给琉德，还给艾格尔族的所有人！"

自以为是的人，正因为这有才不需要'心'。

"你连作为你子孙的米蒂娅都不信任。"芙兰冷冷地说道。

"是啊！米蒂娅将心给了你，将这片天空交给了你，难道你不明白她是多么崇拜你这个父亲，是多么需要你的帮助？"潘妮罗说道。

你说她？

这时弗尔萨诺斯召出了米蒂娅，并给她穿上了翼之裁判的铠甲。

"适可而止吧！你要践踏别人的心到什么时候才够？"弗尔萨诺斯的举动惹怒了梵，这种随便侮辱人心的举动让他感到愤怒。

"这与死者生者无关，心都是虚假的，夺取、给予都很容易。

"我绝不原谅你！"梵怒吼道。

"弗尔萨诺斯！将米蒂娅从痛苦的永恒中解放出来！"战胜了米蒂娅梵对弗尔萨诺斯喊道。

什么……那个心是什么！那是伊瓦利斯的人的心？是我没夺取的真正的心？

"心的沉淀越来越浓了。"芙兰觉得自己快透不过气来了。

"这可不好。"巴尔福雷扶住了自己搭档。

"要怨要恨那就怪你自己也是有心的，你好好想想吧！"梵喊道。

"思念是不能从人身上夺走的东西，是要靠自己去寻找的东西！"潘妮罗说道。

如果这是战斗的结果，那么我情愿自己的心毁灭！

最终章　永远之翼

众人退了出来，在稍作休息之后，梵作出了最终决战的决定。

"大家准备好了吗？这是我们的最后一战了！让我们结束这一切回到贝露诗！"梵对琉德说道，"我们一定会让琉德笑出来的。"

再次进入城里，但周围的环境已经发生了翻天覆地的变化。

"这里是……"潘妮罗有些吃惊。

"像幻兽界，但又有点不同。"凯兹摇了摇头，虽然有感觉，但却不知道怎么用语言来表达。

"他在等待死之黑暗，这里的魔雾充斥着悲伤的感觉。"芙兰冷静地说道。

"你的意思是说这里是由弗尔萨诺斯的心产生的世界？"梵问道，芙兰没有回答，是不知道？还是肯定？但梵心中应该有了自己的答案。

面对最后的战斗，梵深深吸了一口气，巴尔福雷看了他一眼，走上前来拍了拍他的肩膀。

"终于轮到你出场了。"巴尔福雷说道。

"大家听我说。"梵显出少有的认真，这个时候他真正觉得这次自己才是一个主人公。

"菲洛，你一直以来都让我们很有活力，最后也要笑着去啊。"

"凯兹，你还害怕吗？凯兹，这次就靠你的魔法了！"

"谢谢。"梵笑着对巴尔福雷说道。

"我们任何时候都会按自己想做的去做。"

"那个……巴尔福雷你还是稍微率真一点吧。"

梵走到艾雪面前，忽然单膝跪下。"艾雪陛下，我以我的剑发誓，我会保护您。"

"怎么这么突然？"艾雪还从未见过有这种举动的梵，还将她弄得有些手足无措。

"陛下，这个人可能是不是本人。"巴修拔出了手中的佩剑。

"巴修，怎么你也开始开玩笑起来了。"艾雪嗔道，不过她那紧绷的神经显然松弛了不少。

"哈哈，你老是对大家老皱着眉头，那可是很容易衰老的哦。"梵笑着说道。

艾雪：你小子……

"琉德，就快了，打倒那家伙后，我们可要一起笑哦。"梵对琉德说道。

"只要战斗胜利。"

"嗯，我们要一起走到这一步……"

"那以后也会一起走下去！"

终于，大家迎来了最后的战斗。

"弗尔萨诺斯！如果你的翅膀是艾格尔族人的心的话，那我们会解放他们，让他飞向天空。"梵大声说道。

击倒弗尔萨诺斯的同时梵又看到了他的回忆。

留在这里的心……总有一天会成为那些无法飞翔的孩子们的翅膀，他们会张开这翅膀到我的身边去。呵呵，你以为我在说梦话？我们是不回失去希望的。我坚信那一天总会到来的，永远相信……

"结束了？大家到哪去了？"渐渐地，梵恢复了意识，但他发现其他人都没了踪影。

年轻的空贼啊，翱翔天空的地面的战士啊，拿起你的剑来挑战我的心吧！

弗尔萨诺斯出现在了梵的面前，但他实在是太强大了，梵觉得自己只能招架，丝毫没有还手之力。

"怎么了，你的'心'只有这种程度？"弗尔萨诺斯傲慢地说道。

"尝尝艾格尔族的愤怒吧！"

"梵！"

"保护朋友的想法，羁绊可以超越痛苦！"

"但只要在身边，就可以打消悲伤。"

"善意的谎言有时也会让你振作起来。"

"相互信任的心是谁也夺走不了的，即使失去，还会产生出真正重要的东西。"

同伴一个个回到梵的身边，他们聚集在梵的身边共同面对着弗尔萨诺斯。

"弗尔萨诺斯！我们会成为你的战友！我们会让你回忆起消失的心的！作为朋友，我们要结束这一切！"梵对弗尔萨诺斯大声说道。

在众人合力下弗尔萨诺斯终于倒在了地上，但他的眼中却没有一丝遗憾，却流露出喜悦的神情。

"琉德，艾格尔的未来就交给你了，我们所寻求的飞向天空的梦……如果是你的心，那么这个愿望一定会实现。"说着弗尔萨诺斯将自己的力量输入到琉德体内。

"弗尔萨诺斯，你的思想将刻在我的翅膀上。"琉德坚定地弗尔萨诺斯说道。

"梵，还有伊瓦利斯的朋友们，谢谢，你们作为战士、作为朋友引到我走向了终结，这将与我的翅膀一起传到天空的尽头。"弗尔萨诺斯站了起来，他张开双翼飞向了伊瓦利斯的天空，渐渐消失。

"切，装什么帅。不过我不会输给你的！"梵说道。

正要跑出快坍塌的时之城，这时幻兽们出现了。

"你们……"

"是来说再见的吧。"潘妮罗说道。

"弗尔萨诺斯所聚集的心会施放到世界各地。"

"这个世界还有幻兽们会怎样呢？"

"应该会变回应有的形态吧，现在……"琉德说道，"未来将由艾格尔族自己的心来决定。"

"艾雪，我们该退场了。"巴尔福雷拍了拍艾雪的肩膀说道。

"哎？"

"现在配角该谢幕了。梵，在修特拉尔的宴会准备好了吗？"

"你貌似忘记要把我们送回伊瓦利斯了。"巴修提醒道。

"交给我吧！"

"你也来。"芙兰对托玛基说道。

"那贝露诗怎么办？"

"当然是还给它真正的主人了。"

渐渐的幻兽消失化为七彩的烟雾。

"琉德也会消失吗？"凯兹向琉德问道。

"不会，我不是幻兽。但是现在失去了圣晶石的力量，雷姆勒斯将会坠落，我必须将艾格尔族人引向新的天空。"

"琉德……"梵欲言又止。

"我继承了弗尔萨诺斯的心，还有你们帮我找回的我自己的心，为了大家，我会将这颗心带向新的世界……天空很广阔，没有边际，我将去寻找艾格尔新的家园。"

"那我们要说再见了？"

"那就让我们笑着欢送你吧。"潘妮罗说道。

"你们有飞空艇，但艾格尔族人有翅膀，总有一天会再见面的。"琉德说道。

"啊，对了，最后要笑着分别啊。"潘妮罗对着琉德说道。

"嗯"琉德的脸上终于露出了笑容，那是发自内心的喜悦。

梵……琉德、菲洛、凯兹，你们找到重要的东西了吧。虽然对未知的未来感到害怕、迷惘、烦恼，但没关系，我们已经知道了。我们会张开翅膀描绘我们的梦想与希望。不要忘记现在我们所想的，让我们继续飞翔吧！无论我们选择怎样的未来，我们的身边一定会有一个值得信赖的人，对吧？

——以上 最后的航海日志担当者 潘妮罗





艾雪 曾经被复兴达尔玛斯卡王国以及向帝国复仇所束缚，现在为了伊瓦利斯的和平而四处奔走，是个责任感很强的女王。



女神异闻录 PERSONA3 FES	Atlus	RPG
PS2 ペルソナ3 フェス		日版
2007年4月19日	1人	7800日元
无对应周边		对应玩家年龄：12岁以上

文 浴火狐狸 编 火云 美编 anubis

本作副标题中的“FES”是Festival（节日）的缩写，可以算是Atlus答谢《P3》玩家的一份厚礼。游戏分为两个版本发售，追加版的价格比较便宜，进入游戏需要《P3》的游戏盘来引导，而“普通版”则包含了原作和追加的全部游戏内容，还没有体验过本作乐趣的玩家可以一次过足瘾。本作对于原作进行了彻底的进化，不仅增加了新系统、新剧情、新MOVIE等新要素，还精心制作了原作中不曾讲述的最终战之后的新故事，在后日谈中玩家可以看到真正的最终结局。

操作方法	
十字键	光标移动
左摇杆	角色移动
右摇杆	转动视角
○	确定／攻击敌人
×	取消／视角归中
□	调出作战指令／战斗时待机
△	调出菜单／自动战斗／快速跳过对话
L1	转动视角／战斗时调查敌人情报
R1	转动视角
START	跳过过场动画





▲标题画面下可以选择进入YOURSELF篇或直接从AEGIS篇开始游戏。

关于本作

本次发售的作品是上一作的一个加强版，不仅收录了上一作的所有要素和故事，其中新增的换装系统与新追加的武器合体系统与新角色メイギス无疑是最大的卖点，而换装系统需要获得角色特定的服装才可以实现。

・在YOURSELF P3本篇上追加了“后日谈”AEGIS篇，全新的女神延续故事，アイギス为主角；

・追加新角色アイギス的妹妹メティス，并且AEGIS篇开始就可以使用；

・AEGIS篇追加了新迷宫“时の狭间”，并以8个大迷宫组成了整个AEGIS篇的故事流程；

・YOURSELF篇中课外活动可以让主角回忆过去；

・アイギス在YOURSELF篇中可以换装，并拥有和主角一样自由控制PERSONA的能力；

・YOURSELF篇中的PERSONA追加若干；

・追加在古美术真宵堂可以进行武器合成；

・可换装。

系统介绍



PERSONA合成

AEGIS篇中，回到学生宿舍就可以进入PERSONAL合成室进行合成，合成方式在AEGIS篇不受限制，即一些比较特殊的恶魔都可以通过这种方式来进行合成，PERSONA在迷宫中随机得到。

物品奖励

在战斗结束时，会随机出现物品奖励，规则类似于四选一或者五选一的抽签方式，抽中不同的卡片会有不同的效果，有恶魔形象的卡片即为可以抽中的PERSONA，同种PERSONA不可以共存。奖励系统还会有一定机率出现DOUBLE效果，即二次抽取，且二次抽取中的卡片都为稀有PERSONA。



总攻击

在战斗过程中，如果相应的属性攻击命中敌人弱点的话会使对方陷入“WEAK！”状态，并且敌人在下一回合



行动不能，而攻击的角色还可以获得一次额外的攻击机会。当场上所有敌人都处于“WEAK！”状态时，即可以发动总攻击，对场内所有敌人造成绝大伤害。在BOSS战中，利用手段争取总攻击是本作战斗系统的精华所在。当然，玩家也可以取消总攻击而保留额外行动回合使用其他技能，具体如何操作由玩家根据自己的战斗状况来决定。另外要提醒大家的是，我方近战系角色如果使用普通攻击没有攻击到敌人产生MISS的话，就会摔倒从而丧失下一回合行动的机会，不过这种情况不会出现在使用远程攻击武器的角色身上。

迷宫门

AEGIS篇整个故事都是在迷宫中展开，且每层的迷宫地图都是随机产生，迷宫门是需要玩家们仔细寻找的。在入口处，能够进入的迷宫门底部会发光，当你在迷宫内战胜一个BOSS，则会在这扇门后面开启直接传送门，允许你回到地面学生宿舍恢复体力和SP并能通过直接传送门到达BOSS所在的楼层继续冒险。

在迷宫中，每层都会有绿色的传送点，在你的道具和能力都消耗殆尽时，可以利用它直接传送回地面回复，但这个传送点不可逆向传送，一旦利用它回到地面，再次进入地下则是从迷宫门中进入从那一层开始冒险。

黄金怪物

在迷宫中有时会出现黄金怪物，行动迅速而且发现有人靠近就会逃蹿，很难逮到。发现之后就立即上去边追边准确射击。杀掉黄金怪会得到可以兑换钱的值钱物品。



武器合体

武器合体系统是《P3 FES》新加入的系统，使用素材武器与仲魔合体就可以作成新的武器，随着仲魔种类的不同，合成出的武器也会有着不同的附加效果。通常武器合体的合成结果是从几种类型武器之间随机生成，（比如无の大剑的生成结果就是凡调の剑、凡调の刀、凡调の长刀之一）而合成武器的性能与仲魔的能力和等级也有着直接的关系。而使用特定的仲魔组合就可以作成特殊武器，对于游戏后期的战斗很有帮助。通常武器需要1天时间，而特殊武器合体则需要两天的时间。下面就为大家列出通常武器合体时的附加效果与特殊武器合成的方法。

通常武器合体附加效果

仲魔种类	附加效果
愚者	全バステ附着
魔术师	冰结回避
刚毅	战斗开始时附带タルカジャ效果
刑死者	HP 上升
女教皇	火炎回避
死神	增加对异常状态ヤケクソ的耐性
女帝	疾风耐性强化
节制	战斗开始时附带ラクカジャ效果
皇帝	电击回避
恶魔	增加对异常状态恐怖的耐性
法王	战斗开始时附带スクカジャ效果
塔	电击耐性强化
恋爱	增加对异常状态恼杀的耐性
星	冰结耐性强化
战车	物理攻击反射
月	会心一击率上升
正义	疾风回避
太阳	火炎耐性强化
隐者	增加对异常状态常毒的耐性
审判	全バステ附着

特殊武器合体

武器种类	仲魔名称	合成结果	攻击力	命中率	附加效果
片手剑	ミカエル	デオスクシボス	450	94	魔力 +10
片手剑	ルシファー	圣杯ルシファー	450	100	全パラメータ +10
两手剑	ジークフリード	バルムンク	310	93	HP+100
两手剑	スルト	レーヴァテイン	340	83	火炎攻击威力增加
两手剑	マサカド	マサカドの刀	450	100	全パラメータ +10
弓	ヴィシュヌ	サルンガ	400	90	疾风攻击威力增加
弓	シュウ	元始弩弓	450	100	全パラメータ +10
拳	キュベレ	サバジオス	340	85	冰结攻击威力增加
拳	マーラ	终极の魔手	450	99	全パラメータ +10
铳	メタトロン	メタトロニオス	450	94	全パラメータ +10
短剑	アスラおう	ヴァジュラ	450	100	全パラメータ +10
枪	クー・フーリン	ゲイボルグ	230	99	SP+30
枪	オーディン	グングニル	310	97	电击攻击威力增加
枪	シヴァ	ピナーカ	450	100	全パラメータ +10
钝器	トール	ミョルニル	340	80	电击攻击威力增加
钝器	ベルゼブブ	骸の杖	450	100	全パラメータ +10

注 1：装备レーヴァテイン时，攻击时会附加火炎属性。
注 2：装备サルンガ与ゲイボルグ时，攻击时会附加疾风属性。
注 3：装备サバジオス时，攻击时会附加冰结属性。
注 4：装备グングニル与ミョルニル时，攻击时会附加电击属性。

新增依赖完成方法



编号	任务名称	期限	出现条件	难易度	报酬	完成方法
No.56	ポロニアンモールに出かけたい	5/7	4/30之后	★	小さなチャイナ服	昼间放课后与ベルベットルーム的エリザベス对话选择“エリザベスと出かける”
No.57	岩户台に出かけたい	7/5	6/13之后	★	青く光るウロコ	昼间放课后与ベルベットルーム的エリザベス对话选择“エリザベスと出かける”
No.58	长鸣神社に出かけたい	9/3	8/8之后	★	古代语の本	昼间放课后与ベルベットルーム的エリザベス对话选择“エリザベスと出かける”
No.59	月光馆学园に出かけたい	11/30	11/6之后	★	赤いマフラー	昼间放课后与ベルベットルーム的エリザベス对话选择“エリザベスと出かける”
No.60	あなたの部屋に出かけたい	无限制	12/4之后	★	七色の羽	昼间放课后与ベルベットルーム的エリザベス对话选择－“エリザベスと出かける”
No.61	カデンツァを发现させよ	无限制	4/30之后	★	アギラオジェム×5	推荐组合オルフェウス＋アプサラス
No.62	ジャックブラザーズを发现させよ	无限制	No.61 完成后	★	ブフーラジェム×5	推荐组合ジャックフロスト＋ジャックランタン
No.63	ジャスティス！を发现させよ	无限制	No.62 完成后	★	ガルーラジェム×5	推荐组合エンジェル＋アークエンジェル
No.64	ファイナルヌードを发现させよ	无限制	No.63 完成后	★★	宝玉轮×5	推荐组合ナルキッソス＋ピクシー
No.65	雷神演舞を发现させよ	无限制	No.64 完成后	★★★	万雷の勾玉	推荐组合タケミカヅチ＋トール
No.66	おおさまとおいらを发现させよ	无限制	No.65 完成后	★★★	主人公私服（夏）	推荐组合キングフロスト＋ジャアクフロスト
No.67	ベストフレンドを发现させよ	无限制	No.66 完成后	★★★	ゆかり私服（夏）	推荐组合デカラビア＋フォルネウス
No.68	真夏の夜の梦を发现させよ	无限制	No.67 完成后	★★★	顺平私服(夏)	推荐组合オベロン＋ティターニア
No.69	梦魔の宴を发现させよ	无限制	No.68 完成后	★★★	真田私服(夏)	推荐组合オインキュバス＋サキュバス
No.70	红莲华斩杀を发现させよ	无限制	No.69 完成后	★★★	美鹤私服(夏)	推荐组合アレス＋ジークフリード
No.71	ヴァルホルを发现させよ	无限制	No.70 完成后	★★★	主人公私服(冬)	推荐组合オーディン＋ヴァルキリー
No.72	暗と番犬を发现させよ	无限制	No.71 完成后	★★★	ゆかり私服(冬)	推荐组合スカアハ＋クー・フーリン
No.73	ラクタバクシャを发现させよ	无限制	No.72 完成后	★★★	顺平私服(冬)	推荐组合ガルーダ＋ゲルル
No.74	ラストジャッジを发现させよ	无限制	No.73 完成后	★★★	真田私服(冬)	推荐组合ミトラ＋メタトロン
No.75	トリックスターを发现させよ	无限制	No.74 完成后	★★★	美鹤私服(冬)	推荐组合ロキ＋スサノオ
No.76	インフィニティを发现させよ	无限制	No.75 完成后	★★★	天田私服(冬)	推荐组合ヴィシュヌ＋アナンタ
No.77	アルダナを发现させよ	无限制	No.76 完成后	★★★	アイギス制服(冬)	推荐组合パールヴァティ＋シヴァ
No.78	ハルマゲドンを发现させよ	无限制	No.77 完成后	★★★★	黄昏の羽根	推荐组合ルシファー＋サタン
No.79	战国时代の兜を持ってきて	无限制	10/6之后	★★★	宝玉轮×5	职员室内获得直江兼续公の兜后即可
No.80	おでんジュースを饮んでみたい	无限制	11/6之后	★★★★	暴风の勾玉×3	修学旅行旅馆的自动贩卖机买得ジュース后，与学校柿子树下的女学生对话后获得 5000 元
No.81	虎と狼の食料を持ってきて	11/30	11/6之后	★★	猛火の勾玉	夜晚与コロマル对话
No.82	トイレ扫除をしてきて	无限制	11/6之后	★★★★	ゆかりのメイド服	装备デッキブラシ前去ポートアイランド站的厕所
No.83	花に水をあげてきて	无限制	No.59 完成后	★★★	美鹤のメイド服	给学校屋顶的花浇水
No.84	无气力症の人を调べてきて	无限制	11/6之后	★★★	アイギスメイド服	给ポートアイランド站阶段右下的女学生 20 本四谷さいだぁ（宿舍自动贩卖机可购得）
No.85	ネコに饵をあげてきて	无限制	7/8之后	★★	快速の经×2	将药局买到的猫罐头拿给ポートアイランド站广场的猫吃
No.86	フェザーマンRの人形を持ってきて	11/30	11/6之后	★★	极寒の勾玉	11/12 夜间与天台上的天田对话
No.87	数珠丸恒次を持ってきて	无限制	4/30之后	★★★★	カップオブナイト	迷宫第 1 区域 4F 或 11F 的珍贵宝箱中有一定几率获得
No.88	鬼丸国纲を持ってきて	无限制	7/8之后	★★★★	ソードオブキング	迷宫第 3 区域 69F、74F 或 82F 的珍贵宝箱中有一定几率获得
No.89	三日月宗近を持ってきて	无限制	9/6之后	★★★★	カップオブキング×2	迷宫第 4 区域 118F、128F 或 132F 的珍贵宝箱中有一定几率获得
No.90	大典太光世を持ってきて	无限制	10/6之后	★★★★	ワンドオブキング×3	迷宫第 4 区域 142F、150F 或 156F 的珍贵宝箱中有一定几率获得
No.91	妙法村正を持ってきて	无限制	深层モナド出现后	★★★★	ソーマ×2	深层モナド 3F 或 8F 的珍贵宝箱中有一定几率获得
No.92	マツヤニの粉を持ってきて	5/7	4/30之后	★★	せがき米×2	5/2 夜间与ゆかり对话
No.93	携带ゲーム机を持ってきて	6/6	5/10之后	★★	咒杀ペーパー×2	5/14 夜间与顺平对话
No.94	三角の剑を持ってきて	6/6	5/10之后	★★	护身の经×2	5/26 夜间与美鹤对话
No.95	プロ用でないプロテインを持ってきて	7/5	6/13之后	★★	猛攻の经×2	6/16 夜间与真田对话
No.96	眼镜拭きを持ってきて	7/5	6/13之后	★★	42000 元	6/20 夜间与几月对话
No.97	オランウータンの木を持ってきて	7/5	6/13之后	★★	メギドジェム	6/27 夜间与风花对话
No.98	果物ナイフを持ってきて	10/2	9/6之后	★★	无の枪	9/17 夜间与荒垣对话
No.99	オイルを持ってきて	10/2	9/6之后	★★	マジックミラー×3	10/1 夜间与アイギス对话

©Atlus CO.,LTD.1996,2006 All Rights Reserved.

FES新增仲魔合体列表

合体等级	仲魔种类	仲魔名称	推荐合体
Lv6	恋爱	アルプ	アプサラス（女教皇）＋エンジェル（正义）
Lv12	勇者	スライム	オルフェウス（愚者）＋レギオン（愚者）
Lv16	刚毅	ラクシャーサ	フォルネウス（皇帝）＋ナーガ（隐者）
Lv18	死神	グール	ゲンブ（节制）＋アラミタマ（战车）
Lv20	魔术师	カハク	アレス（战车）＋プリンシパリティ（正义）
Lv21	女教皇	ハイピクシー	ピクシー（恋爱）＋レギオン（愚者）
Lv23	命运	エンプーサ	タケミナカタ（刑死者）＋ナーガ（隐者）
Lv26	法王	シーサー	プリンシパリティ（正义）＋カハク（魔术师）；プリンシパリティ（正义）＋サティ（魔术师）
Lv32	隐者	モスマン	サティ（魔术师）＋シーサー（法王）
Lv41	法王	トート	ヴァーチャー（正义）＋オロバス（魔术师）
Lv50	女帝	ヤクシニー	ナーガ（隐者）＋ユニコーン（女教皇）
Lv52	恶魔	パズス	クー・フーリン（塔）＋ナラシンハ（刚毅）
Lv54	刑死者	ヘカトンケイル	キングー（皇帝）＋スザク（节制）
Lv56	隐者	クヴァンダ	ヘカトンケイル（刑死者）＋バロン（皇帝）
Lv60	刑死者	ヘルズエンジェル	オーディン（皇帝）＋ビャッコ（节制）
Lv63	永劫	ウリエル	アヌビス（审判）＋エンジェル（天使）
Lv64	节制	ユルング	ビシャモンテン（塔）＋コウリュウ（法王）
Lv69	永劫	ニーズホッグ	ミカエル（审判）＋メルキセデク（正义）
Lv70	星	カルティケーヤ	スサノオ（愚者）＋アヌビス（审判）
Lv70	太阳	スパルナ	ロキ（愚者）＋ルシフェル（星）＋エリゴール（塔）
Lv71	月	バアル・ゼブル	スサノオ（愚者）＋ビシャモンテン（塔）
Lv75	永劫	アナンタ	シヴァ（塔）＋アヌビス（审判）
Lv77	塔	マーラ	インキュバス（恶魔）＋モト（死神）＋パズス（恶魔）＋クヴァンダ（隐者）＋アティス（刑死者）
Lv80	永劫	アタバク	ミカエル（审判）＋シヴァ（塔）
Lv89	审判	ルシファー	ルシフェル（星）＋サタン（审判）＋ベルゼブブ（恶魔）＋アバドン（恶魔）＋サマエル（死神）
Lv90	愚者	オルフェウス・改	タナトス（死神）＋アスラおう（太阳）＋シュウ（塔）＋メタトロン（永劫）＋ルシフェル（星）＋メサイア（审判）；トランペッター（审判）＋サタン（审判）＋メルキセデク（正义）





注1：カハク需要完成依赖No.56，并获得报酬“小さなチャイナ服”，才可进行合成。
注2：エンプーサ需要完成依赖No.57，并获得报酬“青く光るウロコ”，才可进行合成。
注3：トート需要完成依赖No.58，并获得报酬“古代语の本”，才可进行合成。
注4：ヘルズエンジェル需要完成依赖No.59，并获得报酬“赤いマフラー”，才可进行合成。
注5：カルティケーヤ需要完成依赖No.60，并获得报酬“七色の羽”，才可进行合成。
注6：オルフェウス・改需要将全部Commu升至MAX，才可进行合成。

AEGIS篇攻略流程

游戏中本篇的流程与《P3》相比除了多了少量的事件外，基本一致。本篇攻略中就不再对本篇的流程做出过多的介绍，重点对AEGIS篇的迷宫进行分析。

AEGIS篇的流程概念比较简单，就是不断的深入“时の狭间”的8个迷宫中冒险，每层迷宫都有15～27不同的层次，消灭驻守在最后一层的BOSS就能打通一个迷宫并推动剧情发展。

8个迷宫依次是：

古の路マレボルゼ→罪の路コキュトス→力の路カイーナ→夜の路アンテノラ→哀の路トロメイア→业の路ジュデッカ→王宫エンピレオ→最後の试练

本攻略就把各大迷宫出现的怪物以及BOSS相应属性弱点列出。



古の路マレボルゼ—15层—

金色宝箱：ウタ、真红の具足、メカニカル下驮、シックスショット

B1～B6层

出现敌人资料一览

等级	仲魔	名称	HP	SP	斩	打	贯	火	冰	雷	风	光	暗
25	女教皇	堕落の塔	182	112	–	–	–	吸	–	弱	无	–	–
26	法王	伪りの圣典	222	116	耐	–	耐	–	–	耐	吸	弱	–
26	恋爱	里切りのマーヤ	197	112	–	–	–	反	弱	–	–	–	–
28	正义	正义の剑	214	118	无	–	–	耐	–	耐	弱	–	–
29	刚毅	ハンドルアニマル	241	115	–	耐	耐	弱	–	–	无	弱	弱
30	恋爱	禁欲の蛇	235	146	–	–	–	–	吸	反	–	弱	–

B8层 BOSS（不灭のギガス、本性のマーヤ3）

出现敌人资料一览

等级	仲魔	名称	HP	SP	斩	打	贯	火	冰	雷	风	光	暗
–	刚毅	本性のマーヤ	约600	–	反	反	–	弱	–	吸	–	–	–
–	刚毅	不灭のギガス	约850	–	–	–	–	反	–	无	弱	–	–

不灭のギガス、本性のマーヤ×3

此BOSS身边有三位小怪在，小怪的弱点在风，BOSS的弱点在火。开战后，可以先全力消灭3只小怪，也可以先用风属性的攻击让3只小怪WEAK！后全力击溃BOSS。BOSS的HP并不是很多，注意主角的回复便可以很轻松的通过。



B9～B15层

出现敌人资料一览

等级	仲魔	名称	HP	SP	斩	打	贯	火	冰	雷	风	光	暗
28	魔术师	マジックハンド	214	105	–	–	–	弱	无	–	–	反	–
29	隐者	スマッシュレイヴン	224	108	–	–	吸	无	弱	–	耐	–	–
30	正义	雷と风のバランサー	253	105	–	–	–	弱	弱	反	反	–	–
31	女帝	生成の雕像	235	108	–	反	–	无	–	–	反	无	弱



罪の路コキュトス—15层

金色宝箱:大地シール、若草の草履、オメガスピア、シックスショット、宝玉、ファランクス B2

B1～B7层

出现敌人资料一览

等级	仲魔	名称	HP	SP	斩	打	贯	火	冰	雷	风	光	暗
31	恋爱	狂爱のクピド	223	127	–	–	–	–	弱	–	耐	无	–
31	女教皇	囁くティアラ	223	127	–	–	–	吸	弱	–	耐	–	–
32	魔术师	笑うテーブル	228	130	反	–	–	弱	无	–	–	–	–
32	女帝	ヴィーナスイーグル	240	118	–	–	–	耐	弱	–	反	–	–
32	法王	トランスツインズ	228	130	–	–	–	弱	–	无	–	无	弱
33	女教皇	静寂のマリア	245	120	–	–	–	吸	–	弱	无	弱	反
33	运命	咒いのダイス	233	132	耐	耐	耐	–	–	–	弱	–	无
33	女帝	イデアマザー	645	320	–	–	吸	–	耐	耐	耐	–	弱
35	皇帝	征服の骑士	1081	225	–	–	反	–	–	吸	–	无	反

B9层 BOSS 光辉のキュクロプス(可召唤ソウルダンサー)

等级	仲魔	名称	HP	SP	斩	打	贯	火	冰	雷	风	光	暗
–	刑死者	光辉のキュクロプス	约1200	–	–	–	–	–	吸	吸	吸	–	–
35	恋爱	ソウルダンサー	800	120	–	–	–	吸	弱	–	–	无	无

B10～B15层

出现敌人资料一览

等级	仲魔	名称	HP	SP	斩	打	贯	火	冰	雷	风	光	暗
34	运命	误算のマーヤ	250	123	–	–	–	无	–	–	–	–	–
35	女教皇	狂气の圣典	242	138	–	–	–	吸	–	–	反	无	弱
35	魔术师	ダンシングハンド	242	138	–	–	–	弱	无	–	耐	–	–
35	刚毅	钢铁のギガス	300	114	–	–	–	吸	–	无	弱	–	–
36	正义	炎と冰のバランサー	286	121	耐	–	–	吸	吸	弱	弱	–	–
37	法王	教条の塔	265	130	耐	–	–	无	–	无	弱	无	–
38	法王	青のシジル	872	246	–	弱	–	–	吸	–	吸	–	反

CHECK

光辉のキュクロプス

HP很硬，而且此BOSS没有弱点，如果你的等级在35级左右，打这场BOSS战会很艰难，建议练一下级。BOSS对雷、风属性会吸收为自己的HP，所以战斗前可以先让真田退出队伍，不然队伍中就有一个负责帮BOSS加HP的人。BOSS的全员冰属性攻击很强，而且很容易打出WEAK！建议合出加全员会心率打出WEAK！的PERSONA，保持队伍中的高会心率，争取更多的机会总攻BOSS。BOSS在战斗还会召唤小怪，小怪也会全体攻击和为BOSS加HP，一但出来就首先消灭掉 。

力の路カイーナ—20层

金色宝箱:クイックパンプス、斩击见切りの书、贯通见切りの书、ロン、逆ギレの数珠、宝玉、メタルドッグスーツ



CHECK

デスキャッスル、エルドラアニマル×2

此BOSS也没有弱点，会吸收火和冰属性，两只小怪弱点在冰，优先用冰属性攻击打倒小怪后，使用非火和冰的魔法全力攻击BOSS。

ハレムダンサー、残酷のマーヤ×2

还是优先小怪，小怪的弱点是风，来回四个回合打出WEAK！就可以消灭二只小怪。BOSS吸收风和冰，注意它的全员"中毒攻击"，需要第一时间及时的解毒回复。

B1～B5层

出现敌人资料一览

等级	仲魔	名称	HP	SP	斩	打	贯	火	冰	雷	风	光	暗
36	正义	偏见のマーヤ	260	127	–	–	–	弱	–	耐	–	–	–
36	恋爱	嫉妒のクピド	260	127	–	–	–	–	弱	–	无	–	–
37	恋爱	ソウルダンサー	265	130	–	–	–	–	吸	–	无	–	–
37	刚毅	激震のギガス	265	130	–	反	–	耐	弱	耐	无	弱	–
38	女帝	维持の雕像	269	132	–	–	–	弱	–	–	无	–	–
38	皇帝	ヘビーキャッスル	269	132	–	无	–	–	–	无	弱	–	–
39	皇帝	凯旋の骑士	301	128	耐	耐	反	–	–	吸	反	弱	反
40	刑死者	力のヘカトンケイル	779	137	–	–	–	–	吸	–	–	耐	–
41	恋爱	ロイヤルダンサー	330	206	耐	–	–	–	–	–	反	无	无

B7层 BOSS（デスキャッスル、エルドラアニマル×2）

等级	仲魔	名称	HP	SP	斩	打	贯	火	冰	雷	风	光	暗
–	皇帝	デスキャッスル	约1000	–	–	–	–	吸	吸	–	无	–	–
–	刚毅	エルドラアニマル	约1100	–	–	–	–	无	弱	–	–	–	–

B8～B20层

出现敌人资料一览

等级	仲魔	名称	HP	SP	斩	打	贯	火	冰	雷	风	光	暗
38	战车	挫折のマーヤ	269	132	–	吸	–	–	–	–	弱	–	–
39	运命	ブロンズダイス	301	128	–	无	–	弱	–	–	–	–	–
40	正义	审判の剑	279	137	反	–	耐	–	–	吸	弱	–	–
41	战车	マッハフォート	283	139	无	–	无	耐	–	无	弱	–	–
42	战车	ワイルドドライブ	288	141	耐	耐	耐	–	–	弱	–	–	–
43	战车	魔弹の炮座	292	144	–	无	无	–	–	–	无	–	–
43	正义	均衡の巨人	292	144	耐	耐	耐	–	弱	反	–	无	无
44	皇帝	死甲虫	1196	446	–	–	–	–	–	耐	弱	–	–
44	皇帝	热甲虫	396	146	–	反	反	吸	弱	–	–	无	无
45	女教皇	破坏のマリア	301	195	–	–	–	吸	–	无	弱	无	反

B14层 BOSS（ハレムダンサー、残酷のマーヤ×2）

出现敌人资料一览

等级	仲魔	名称	HP	SP	斩	打	贯	火	冰	雷	风	光	暗
–	恋爱	ハレムダンサー	约1500	–	反	–	无	–	吸	–	吸	–	–
–	女教皇	残酷のマーヤ	约1200	–	–	–	–	吸	–	–	弱	–	–

夜の路アンテノラ—25层

金色宝箱:美鹤私服(夏)、美鹤私服(冬)、地球シール、宝玉、炎神の瞳、雷神の瞳、岳羽ゆかり(夏)、岳羽ゆかり(冬)、真田私服(冬)、伊织私服(夏)、伊织私服(冬)、ベースボールシャツ、天田私服(冬)、骨、デッキブラシ、钉バット、激活泉の指轮、スカイワンピース(アイギスの水色ワンピース)、バス停铁パイプ、おもちゃの弓、冰神の瞳、スナフソウル

B1～B8层

出现敌人资料一览

等级	仲魔	名称	HP	SP	斩	打	贯	火	冰	雷	风	光	暗
40	刚毅	スレイヴアニマル	340	144	–	吸	–	无	弱	–	–	–	–
43	魔术师	キリングハンド	292	144	–	–	–	弱	无	–	–	–	耐
43	隐者	ブラックレイヴン	292	144	–	–	–	吸	弱	–	耐	–	–
44	法王	キラーツインズ	296	146	–	–	–	弱	–	无	–	–	–
44	正义	光と暗のバランサー	296	146	耐	–	–	–	–	弱	耐	无	无
45	皇帝	地狱の骑士	301	148	无	–	无	–	–	反	弱	–	–
45	战车	キラードライブ	301	148	–	反	–	–	–	–	–	弱	–
46	女教皇	解放のマリア	305	150	–	–	–	无	弱	–	反	–	–
46	运命	时の砂时计	305	150	弱	弱	弱	反	反	反	反	–	–
46	刑死者	ミノタウロス四号	1225	450	–	–	–	弱	耐	–	–	–	–
49	女帝	慈爱の雕像	418	156	–	–	吸	–	–	–	–	无	无



▲每当玩家看到这扇门就意味着这个迷宫的结束。

B10层 BOSS(アイスレイヴン、判决の剑、ブレイブフォート)

等级	仲魔	名称	HP	SP	斩	打	贯	火	冰	雷	风	光	暗
–	隐者	アイスレイヴン	约1400	–	–	–	反	弱	吸	–	–	–	–
–	正义	判决の剑	约1250	–	–	–	–	–	–	吸	弱	–	–
–	战车	ブレイブフォート	约1400	–	–	反	–	吸	弱	–	–	–	–

B11～B25层

出现敌人资料一览

等级	仲魔	名称	HP	SP	斩	打	贯	火	冰	雷	风	光	暗
46	女教皇	叹くティアラ	305	150	–	–	–	无	弱	–	–	–	–
46	隐者	贪欲のマーヤ	305	150	–	–	–	弱	吸	–	–	无	无
47	隐者	ファントムマスター	309	152	–	–	–	–	–	反	弱	–	–
47	女帝	ダークイーグル	309	152	–	–	–	–	–	弱	无	–	–
48	隐者	デスサーチャー	314	154	–	–	–	无	–	–	–	弱	反
48	魔术师	インテリマグス	314	154	–	–	–	弱	吸	–	–	–	–
49	战车	邪恶の炮座	318	156	反	反	反	耐	–	弱	–	弱	–
49	运命	死のダイス	318	156	–	–	–	无	弱	–	反	耐	耐
50	正义	平衡の巨人	322	158	弱	吸	–	–	弱	无	无	–	–
50	女帝	スカルブマザー	322	158	–	–	–	–	无	–	吸	无	弱
50	法王	赤のシジル	822	158	–	–	–	吸	弱	吸	–	无	–
52	战车	暴走の炮座	430	162	无	无	无	吸	–	弱	–	无	无

B20层 BOSS(原初のマリア、怒りの圣典、叫ぶティアラ)

等级	仲魔	名称	HP	SP	斩	打	贯	火	冰	雷	风	光	暗
–	女教皇	原初のマリア	约1300	–	–	–	–	吸	无	弱	–	无	–
–	女教皇	怒りの圣典	约1200	–	–	–	–	弱	反	–	吸	–	–
–	女教皇	叫ぶティアラ	约1100	–	–	–	–	吸	弱	吸	–	–	–

CHECK

アイスレイヴン、判决の剑、ブレイブフォート

アイスレイヴン的弱点为火属性，判决の剑弱点在风属性，ブレイブフォート弱点为冰属性。这里3个同时登场的BOSS都很强，HP多不说，而且3个BOSS的弱点和吸收几乎是互补的。这里需要很耐心的各个击破。

原初のマリア、怒りの圣典、叫ぶティアラ

原初のマリア的弱点是雷，叫ぶティアラ的弱点是冰属性，怒りの圣典的弱点是火属性。可以先消灭怒りの圣典之后用全员冰属性进行大范围的攻击。忌用火和雷进行全员攻击，那样会死得很惨。

哀の路トロメイア—25层—

金色宝箱：拳斗士の拳、スパイクブラ、惯性诱导投射炮、アクシオンIG、雷の腕轮、魔脉の指轮、首剃ぎの斧、气合の腕轮、极活泉の指轮、贯通见切りの书・极、斩击见切りの书・极、スナフソウル



CHECK

ワンダーマグス、臆病のマーヤ、泣くテーブル

ワンダーマグス和臆病のマーヤ的弱点为火属性，泣くテーブル的弱点在冰属性。战斗开始全力先消灭泣くテーブル，因为它的吸魔很讨厌，让它活得越久对战斗越不利。消灭泣くテーブル后利用全员火攻击后总攻。

ネオミノタウロス

此BOSS没有弱点，会吸收风属性和火属性，比较有效的攻击方式就是利用风属性魔法和进行物理攻击，属于一个需要磨时间的BOSS。

B1～B6层

出现敌人资料一览

等级	仲魔	名称	HP	SP	斩	打	贯	火	冰	雷	风	光	暗
49	法王	デスツインズ	318	156	–	弱	–	–	–	吸	–	反	–
49	恋爱	偏爱のクピド	318	156	–	–	–	–	弱	–	无	–	–
50	刑死者	魔のヘカトンケイル	322	158	弱	弱	弱	反	反	反	反	反	反
50	恋爱	ライフダンサー	322	158	–	耐	–	–	–	–	–	–	弱
50	皇帝	金刚虫	322	158	耐	–	无	–	–	弱	–	–	–
51	恋爱	爱欲の蛇	326	160	–	–	弱	–	–	–	无	弱	弱
51	法王	破戒の塔	326	160	–	–	–	弱	耐	吸	–	–	–
52	魔术师	マジカルマグス	314	178	–	–	–	弱	无	–	–	–	–
53	女帝	ビスティルマザー	1334	164	–	–	–	–	弱	吸	反	–	
55	战车	真红の炮座	476	100	反	无	–	耐	–	–	–	无	无

B8层 BOSS(ワンダーマグス、臆病のマーヤ、泣くテーブル)

等级	仲魔	名称	HP	SP	斩	打	贯	火	冰	雷	风	光	暗
–	魔术师	ワンダーマグス	约1600	–	–	无	–	弱	反	–	吸	–	–
–	魔术师	臆病のマーヤ	约1000	–	–	–	–	弱	吸	耐	–	–	–
–	魔术师	泣くテーブル	约1200	–	–	吸	–	吸	弱	反	–	–	–

B9～B25层

出现敌人资料一览

等级	仲魔	名称	HP	SP	斩	打	贯	火	冰	雷	风	光	暗
52	法王	怠惰のマーヤ	330	162	–	–	弱	–	–	耐	–	–	–
52	女教皇	沈默の圣典	330	162	–	–	–	弱	吸	–	耐	–	–
53	魔术师	ゴッドハンド	334	164	–	–	–	–	吸	–	–	无	弱
53	战车	リングフォート	1384	163	耐	–	耐	–	–	弱	弱	–	–
54	隐者	ファントムロード	338	168	–	–	–	无	–	–	–	弱	反
54	女帝	ジュピターイーグル	338	166	–	–	–	–	–	弱	吸	–	–
55	运命	精神のダイス	342	168	–	–	–	耐	耐	弱	耐	–	–
55	运命	アイアンダイス	376	160	耐	耐	耐	–	–	弱	–	–	–
56	运命	恒久の砂时计	346	169	弱	–	弱	无	无	无	无	–	–
56	女教皇	狂乱のマリア	346	169	–	–	反	反	–	–	无	弱	反
61	刑死者	ミノタウロス参号	1400	100	耐	无	耐	–	反	–	–	反	反

B17层 BOSS(ネオミノタウロス)

等级	仲魔	名称	HP	SP	斩	打	贯	火	冰	雷	风	光	暗
–	刑死者	ネオミノタウロス	约2500	–	–	–	–	吸	无	–	吸	–	–

业の路ジュデッカ—25层—

金色宝箱：大蛇の目、惯性诱导投射炮、宇宙シール、スパイクブラ、ステルス甚平、激魔脉の指轮

B1～B6层

出现敌人资料一览

等级	仲魔	名称	HP	SP	斩	打	贯	火	冰	雷	风	光	暗
55	皇帝	傲慢のマーヤ	342	168	–	–	–	–	–	耐	弱	–	–
55	运命	无限の砂时计	342	168	耐	–	吸	无	弱	–	反	–	–
56	隐者	ノーブルサーチャー	346	169	–	–	–	反	–	–	弱	反	反
56	刚毅	フォースアニマル	381	161	–	–		–	–	–	–	弱	反
57	正义	全能のバランサー	1384	163	–	–	–	–	–	–	–	无	无
57	刑死者	愤怒のキュクロプス	349	172	吸	–	–	吸	–	–	–	–	–
58	恋爱	情欲の蛇	353	174	–	–	–	–	弱	–	吸	–	–
58	女帝	育成の雕像	353	174	–	弱	–	–	–	–	吸	–	–
59	正义	调和の巨人	357	175	–	无	反	–	弱	反	反	–	–
59	刚毅	斗魂のギガス	393	166	耐	耐	耐	–	–	–	弱	–	–
60	刑死者	ミノタウロス贰号	1361	177	耐	耐	耐	–	无	–	–	–	弱
64	隐者	ファントムナイト	475	184	–	–	–	吸	–	–	–	反	反



▲如果自身的实力够强，合理利用队伍指令可以提高探索迷宫的效率。

8层 BOSS(爆轰の炮座、スロータードライブ×2)													
等级	仲魔	名称	HP	SP	斩	打	贯	火	冰	雷	风	光	暗
–	战车	爆轰の炮座	约4000	–	–	–	–	反	弱	–	–	–	–
–	战车	スロータードライブ	约1400	–	–	–	–	反	吸	弱	–	–	–
B9～B25层													
出现敌人资料一览													
等级	仲魔	名称	HP	SP	斩	打	贯	火	冰	雷	风	光	暗
59	魔术师	怒るテーブル	339	193	弱	–	–	–	无	–	弱	–	–
60	皇帝	黄金虫	397	168	–	–	–	–	无	–	弱	–	–
60	隐者	フェイトサーチャー	361	171	–	–	弱	无	无	无	无	弱	反
61	运命	シルバーダイス	400	170	无	无	无	–	–	–	–	弱	弱
61	刚毅	白狼の武者	400	170	–	–	–	–	–	–	–	弱	弱
62	恋爱	肉欲の蛇	368	181	–	–	–	–	弱	–	无	–	–
62	隐者	ファントムメイジ	368	201	–	–	–	耐	–	–	–	弱	无
63	法王	绿のシジル	353	201	–	–	–	弱	–	吸	–	反	–
64	刑死者	牺牲のマーヤ	375	190	弱	弱	–	–	吸	弱	–	–	–
64	皇帝	パワーキャッスル	375	184	–	–	耐	弱	无	无	–	–	–
65	刚毅	神话のギガス	1417	177	–	反	无	吸	–	–	–	无	无
67	正义	丧失の巨人	486	190	无	吸	–	–	–	–	无	无	无
B17层 BOSS(虚荣のマーヤ)													
等级	仲魔	名称	HP	SP	斩	打	贯	火	冰	雷	风	光	暗
–	女帝	虚荣のマーヤ	–	–	吸	吸	吸	–	–	–	–	–	–
–	刑死者	血のヘカトンケイル	–	–	–	–	–	无	无	无	无	–	–

CHECK

爆轰の炮座、スロータードライブ×2

爆轰の炮座弱点冰属性而且对火属性有反击的效果，スロータードライブ的弱点在雷属性。这里可以用全员雷属性进行总攻。爆轰の炮座会召唤出スロータードライブ。

虚荣のマーヤ

无弱点和三种属性的吸收足以让我们都不敢贸然出手攻击。此BOSS一切物理攻击都会被吸收，只能利用魔法来进行攻击。4个人的队伍中，设定2人专门来回复，2人利用魔法攻击，准备好充足的药和它磨。

王宫エンピレオ —27层—

金色宝箱：ゴッデスレッグ、オメガドライブ、エクスカリバー、妙法村正、巴の弓、ガラテア反物质炮、グランドカッター、ダブルジグラット、蜻蛉切、武王の玄能、百式アイギス装甲、百式アイギス脚部、オーラドッグスーツ、メシューゼラ、センチュリオン、ジーザスガード、圣王の靴、法王の衣、影の结晶、悠久の铠



CHECK

反逆のキュクロプス、アケロンサーチャー×2

反逆のキュクロプス无弱点并吸收冰和风属性，アケロンサーチャー的弱点在火和雷。利用最强的全员雷属性进行攻击。忌用冰和风属性魔法。

怨念の武者、皆传の武者、天神の武者

这3个BOSS都没有弱点，而且是三位一体的攻击方式，十分强悍。其中怨念の武者对火冰风雷四种属性都会吸收。很是难缠，这里以物理攻击为主，集中攻击怨念の武者为先。击倒怨念の武者之后便可以施展全员的四种属性魔法。

？？？

最另类的BOSS了，BOSS就是队伍中伙伴的自身镜像。这场战斗并不难，因为自己队伍中的伙伴弱点和擅长的魔法都比较了解，针对其弱点各个击破就可。

コロッセオ プルガトリオ中，会出现两人一组的自己朋友来进行战斗。和上一个迷宫最后的另类BOSS一像为自身的镜像，但能力和魔法攻击力更为强劲且都没有任何弱点。一共有三组成员进行连续三场战斗。胜利后得到"真の键"进行最后的试练。

エレボス・最终BOSS

最终BOSS的HP奇高，普通的魔法属性攻击不能得到有效的伤害。这是场需要进行1个多小时的战斗，当然这里说的是你正常的进行游戏的情况下。设定除主角之外的另三个同伴都为回复状态，由主角一个人展开对BOSS的攻击，这样才能顶住BOSS每次的全员物理攻击。给予BOSS一定伤害之后，BOSS会出现停止动作的状态，这时可以让四个人全力攻击BOSS，这时BOSS受到的伤害为普通伤害的3倍。

B1～B7层													
出现敌人资料一览													
等级	仲魔	名称	HP	SP	斩	打	贯	火	冰	雷	风	光	暗
62	隐者	アメンティレイヴン	368	181	–	–	–	反	–	弱	耐	–	–
62	恋爱	博爱のクピド	350	199	–	弱	–	–	无	–	–	–	–
63	恋爱	淫欲の蛇	372	183	耐	耐	耐	吸	弱	–	–	反	弱
63	魔术师	眠るテーブル	553	201	耐	无	耐	耐	–	–	–	无	无
64	战车	バトルフォート	413	175	–	–	–	–	–	–	–	无	–
65	皇帝	キングキャッスル	379	186	–	反	–	–	–	吸	弱	耐	耐
65	魔术师	グランドマグス	360	205	–	无	–	弱	反	–	–	反	反
66	法王	白のシジル	364	206	反	–	–	弱	吸	–	–	反	–
66	正义	无の巨人	383	188	吸	吸	吸	–	–	–	–	反	反
67	法王	狂信の塔	1386	190	–	–	–	反	反	反	–	无	无
67	恋爱	クラリスダンサー	486	290	–	–	–	–	–	–	无	无	无
68	皇帝	不屈の骑士	990	291	耐	–	耐	–	–	弱	吸	无	无
68	战车	洗礼の炮座	429	182	反	反	反	–	–	弱	–	耐	耐
68	女帝	变容の雕像	1390	191	–	–	–	–	–	–	无	无	无
70	法王	怨恨の塔	1020	195	耐	–	耐	吸	–	反	–	无	反
B9层 BOSS(反逆のキュクロプス、アケロンサーチャー×2)													
等级	仲魔	名称	HP	SP	斩	打	贯	火	冰	雷	风	光	暗
–	刑死者	反逆のキュクロプス	–	–	–	–	–	–	吸	–	吸	无	无
–	隐者	アケロンサーチャー	–	–	–	–	–	弱	反	弱	反	–	无
B10～B27层													
出现敌人资料一览													
等级	仲魔	名称	HP	SP	斩	打	贯	火	冰	雷	风	光	暗
67	法王	クレイジーツインズ	367	209	–	–	–	弱	–	反	–	无	弱
68	女帝	ディバインマザー	390	191	–	–	–	–	弱	无	–	反	弱
68	正义	断罪の剑	390	191	耐	–	–	弱	反	–	–	–	–
69	女帝	エターナルイーグル	393	193	–	–	–	–	–	吸	吸	反	弱
69	运命	プラチナダイス	432	184	耐	耐	耐	无	无	弱	无	–	–
70	皇帝	帝王虫	437	185	无	弱	无	–	–	–	–	–	–
70	刑死者	ミノタウロス壹号	1397	195	耐	耐	耐	弱	–	–	–	反	弱
70	运命	永远の砂时计	397	195	弱	弱	–	无	无	无	吸	–	–
71	刚毅	ネメアンアニマル	440	186	–	–	–	弱	–	–	–	–	弱
72	隐者	ファントムキング	1383	218	–	–	–	–	–	–	–	反	无
73	运命	天罚のダイス	1387	219	–	–	–	无	无	无	无	反	无
73	刑死者	狂气のキュクロプス	1700	600	耐	耐	耐	耐	耐	耐	耐	–	–
74	刑死者	哀のヘカトンケイル	1410	202	吸	吸	–	吸	吸	吸	吸	无	无
75	战车	バスタードライブ	1454	193	无	反	无	–	–	–	–	无	无
75	刑死者	豪腕のキュクロプス	1800	600	吸	吸	吸	–	–	–	–	无	无
75	刑死者	混沌のキュクロプス	1500	600	–	–	–	吸	吸	吸	吸	无	无
99	法王	怠惰のマーヤ	515	400	耐	耐	耐	耐	耐	耐	耐	无	无
19层 BOSS(怨念の武者、皆传の武者、天神の武者)													
等级	仲魔	名称	HP	SP	斩	打	贯	火	冰	雷	风	光	暗
–	刚毅	怨念の武者	–	–	–	–	–	吸	吸	吸	吸	–	无
–	刚毅	皆传の武者	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	无
–	刚毅	天神の武者	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	无









作为整个"《最终幻想》系列"的起点，从最初的FC到现在的PSP，每次的复刻不但对游戏画面进行加强，新增的隐藏要素也作为目前一款RPG游戏所不可或缺的元素被加入到游戏中。虽然一代的剧情并没有跳脱"英雄拯救世界"的俗套设定，但是对于一款在20年前推出的作品，其中所描写的"超越时空"的情节在当时还是相当有吸引力的(虽然并不是很多)，而且为数不少的村庄和迷宫也给我们展示出一个庞大的世界观，并作为整个系列的传统沿用至今，现在就让我们一起在掌机上再次展开让人热血沸腾的幻想之旅吧！

文 晴天
美编 菲菲

攻略透解 GUIDE THROUGH



FINAL FANTASY

ファイナルファンタジー

最终幻想重制版	Square Enix	RPG
PSP ファイナルファンタジー		日版
2007年4月19日	1人	3800日元
无对应周边		对应玩家年龄：全年龄

基础操作

十字键	角色／光标移动
滑杆	地图状态下移动范围
○	确定／调查
×	奔跑／取消
□	怪物图鉴
△	系统菜单

进阶操作

世界地图： 在游戏中的非战斗阶段同时按下×和SELECT键；

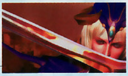
持续奔跑： 在菜单的Configuration中将Dash设置为On；

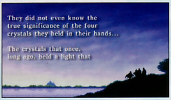
快速记录： 在游戏中的非战斗阶段选择菜单中的"SAVE"可以即时存档。

幻想的启航

选择"New Game"后首先要决定游戏中显示的语言：ひらがな对应片假名显示；かんじ可以显示部分汉字；English则为英文显示。接下来将光标移动到角色身上按下○键可更换职业，按→键移动到？号处可以取名，SELECT键则自动取名，所有角色的职业和名字决定后按START键正式开始游戏。以下流程中将以英文显示为主，所有村庄出售的魔法、价格、效果也为大家列出，晴天选择的职业组合为：战士(Warrior)、盗贼(Thief)、白魔术师(White Mage)、黑魔术师(Black Mage)。

Prologue





这是一个被黑暗所笼罩的世界，风已经消逝，海水已经枯竭，大地上的绿色也慢慢被吞噬，即便如此人们还是相信着一个预言："在世界即将被黑暗淹没的时候，一定会出现四个指引光明的战士……"

在世界上的某个角落，四个不知名的冒险者经过长途跋涉来到了一座华丽的城堡前，虽然他们只是以匆匆过客的身分经过这里，人们甚至不知道他们的姓名，但他们的手中散发着神秘光芒的水晶却引起了周围人的好奇，而当众人追问他们此行的目的时，得到的惟一答案却是"修复失去光芒的水晶"，而我们的故事也从他们准备利用北边的大桥前往新大陆开始……

Cornelia

魔法一览(50)

日文	英文	效果
ケアル	Cure	单个角色HP小回复
ディア	Dia	对所有不死系怪物造成小伤害
プロテス	Protect	提升单个角色的物理防御力
ブリンク	Blink	提升使用者的物理攻击回避率
ファイア	Fire	单体火属性小伤害
スリプル	Sleep	使所有敌人陷入睡眠状态
シェイプ	Focus	降低单个敌人的物理攻击回避率
サンダー	Thunder	单体雷属性小伤害

进入城堡下方的城镇与入口的士兵对话会强制前往王宫，而本来正在为公主被恶魔抓走而烦恼的国王在看到手中持有水晶的四人后，立即拜托众人前往混沌神殿解救公主，如果成功的话，他就会帮忙修好城堡北方的大桥，这样众人也能够向新的大陆进发。既然事已至此，那就赶快伸出援手吧！

Chaos Shrine



在村庄中更换装备和魔法后先在附近提升一下等级，LV5以后进入地图左上方的神殿比较安全，地图四个角落的门现在还不能打开，从进门处一直向上会与嘉兰德(Garland)发生BOSS战，战斗难度不高，如果魔法师被攻击优先回复即可。胜利后救下公主并自动返回王宫，国王履行了之前的承诺修好了大桥，而临走前为了感谢众人的救命之恩，从公主那得到琵琶(Lute)。

Pravoka

魔法一览(250)

日文	英文	效果
ブラナ	Blindna	治疗单个角色的黑暗状态
サイレス	Silence	使所有敌人陷入沉默状态
バサンダ	NulShock	使我方全体受到的雷属性魔法伤害减半
インビジ	Invis	提升单个角色的物理攻击回避率
ブリザド	Blizzard	单体冰属性小伤害
ダクネス	Dark	使所有敌人陷入黑暗状态
ストライ	Temper	提升单个角色的物理攻击力
スロウ	Slow	降低所有敌人的攻击次数

通过大桥后走右边的岔路，一直向右会来到港口都市。本以为可以从这里前往大海另一侧的众人从村民口中了解到现在村庄已经被海盗占领，甚至连港口也已经被封锁。来到村庄左上角与海盗首领头对话，双方一语不和立即展开战斗，虽然敌人数量较多，但是使用黑魔术师的Sleep魔法将他们催眠后会变得非常简单，之后逐个击破即可。胜利后欺善怕恶的海盗首领交出了自己的船只(Ship)，更广阔的世界展现在了我们面前。



©1987,1988,2007 SQUARE ENIX CO.,LTD All Rights Reserved. ILLUSTRATION;(C)1987,1988,2007 YOSHITAKA AMANO

Elfheim

魔法一览(1000/2500)

日文	英文	效果
ケアルア	Cura	单体HP中回复
アディア	Diara	对所有不死系怪物造成中伤害
バファイ	NulBlaze	使我方全体受到的火属性魔法伤害减半
ヒール	Heal	全体HP小回复
ポイゾナ	Poisona	治疗单个角色的中毒状态
フィアー	Fear	一定几率使敌人强制脱离战斗
バコルド	NulFrost	使我方全体受到的冰属性魔法伤害减半
ボキャル	Vox	治疗单个角色的沉默状态
ファイラ	Fira	全体火属性中伤害
ホールド	Hold	使单个敌人陷入麻痹状态
サンダラ	Thundara	全体雷属性中伤害
シェイラ	Focara	降低所有敌人的物理攻击回避率
スリプラ	Sleepra	高几率使单个敌人陷入睡眠状态
ヘイスト	Haste	使我方单体角色的攻击次数翻倍
コンフュ	Confuse	使所有敌人陷入混乱状态
ブリザラ	Blizzara	全体冰属性中伤害



虽然现在我们可以在海上航行了，不过能够去的地方却只是整个世界中心的一小片海域而已，而要修复四个水晶则必须前往外海的区域才行。从村庄出来乘船，先从海路沿着下方的山脉向下，之后一路向左，在新的港口停靠后往下走来到精灵部落。进入上方的城堡，在中间的房间从御医处了解到精灵王子被人下了诅咒陷入了沉睡，而如果能找到方法让他苏醒过来，说不定他就能告诉众人前往外海的方法。

Marsh Cave



从村庄出来利用左上的道路迂回前往村庄左下角的洞穴，由于这里的敌人实力有所提高，建议LV10以后进入。其中的Green Slime只有使用魔法攻击才能造成较大的伤害，而且被它们攻击到还有一定几率陷入中毒状态，如果事先没有在村庄中购买解毒药(Antidote)，还是选择逃跑比较好；其他的僵尸系敌人攻击会附带麻痹状态，而白魔术师的Diara魔法正是对付它们的利器。进入后先走上方的道路来到2层，这里有不少宝箱可以搜刮，之后返回入口走下方的道路，2层的正确道路在右下角，最后来到3层，这里共有4×4个房间，在第三排左数第二个房间的宝箱前会进行强制战斗，敌方两个魔法师的攻击力很高，尽量使用物理攻击尽快解决，胜利后得到皇冠(Crown)，最下面一排的房间目前还不能打开。



Western Keep

从洞穴出来后如果玩家身上没有凤凰之尾(Phoenix Down)，建议回村庄补充几个，之后带着皇冠来到村庄左上方的城堡与国王对话，看着众人落入自己设下的圈套，它终于表明了自己是暗黑统治者的身分，为了不让他利用水晶之眼和皇冠使自己的能力觉醒，一场恶战在所难免。敌人的攻击力并不高，惟一比较烦人的就是即死魔法，这时候之前购买的凤凰之尾就派上用场了，如果之前已经帮黑魔术师购买了Temper和Haste魔法，将它们对盗贼使用一次，不出三回合就能结束战斗，胜利后得到水晶之眼(Crystal Eyes)。



Motoya's Cave

从精灵部落上的港口乘船一直向上返回最初的城堡，经过北方的大桥后走左边的岔路进入大陆最北端的洞穴。与里面的占卜师对话后用之前得到的水晶之眼使她重见光明，最后她将珍藏已久的苏醒药(Jolt Tonic)赠予众人作为交换。事不宜迟，马上返回精灵城堡与王子旁边的御医对话，使用苏醒药后王子果然从噩梦中醒了过来，为了遵循父辈所留传下来的传说，他将神秘钥匙(Mystic Key)交给了被称为"光之战士"的众人，建议玩家此时不要急于发展剧情，先利用钥匙打开之前无法通行的地点开启其中的宝箱。



Mount Duergar

再次返回最初的城堡，因为已经拥有神秘钥匙，所以现在已经可以进入右上方的宝物库，在左边的宝箱中获得炸药(Nitro Powder)后，从城堡外的港口一直向左航行，在新的港口停靠后进入大陆左下方的矮人洞穴。与洞穴中右下方的矮人对话，得知众人已经拥有炸药的工作人员迫不及待地使用它炸开了运河的入海口，同时地面上本应相连的大陆也出现了缺口，从这里就可以前往外海区域了。



Melmond

魔法一览(4000)

日文	英文	效果
ケアルダ	Curaga	单体HP大回复
レイズ	Life	复活死亡的同伴
ダディア	Diaga	对所有不死系怪物造成大伤害
ヒーラ	Healara	全体HP中回复
ファイガ	Firaga	单体火属性大伤害
クラウダ	Scourge	一定几率使敌人即死
テレポ	Teleport	返回迷宫的上一层
ラスロウ	Slowra	降低单个敌人的攻击次数及威力

从地图的缺口一直向左，在港口停靠后进入新的村庄。从村民口中了解到目前村庄之所以一片萧条，主要是因为居住在"大地洞穴"的吸血鬼阻止大地水晶释放能量的结果，最后他希望众人能够帮忙消灭，以恢复大地应有的绿色，出发前一定要确保拥有足够的解毒药或Poisona魔法。



Cave of Earth



从村庄出来经过狭窄通路前往下方半岛的洞穴，1层入口右侧的道路可以通往下层，其他分支有宝箱可拿(不知道是不是游戏的BUG，睛天在1层左上角的循环区域居然"寸步遇敌"……)之后两层的地形并不复杂，在最后的房间与蝙蝠对话进行BOSS战，敌人除了攻击力高并没有什么特点，如果之前在村庄购买了高性能的防具，LV18左右就能轻松地消灭他，胜利后从宝箱中获得红宝石(Star Ruby)。



经典小游戏 在乘海船的情况下，先按住○键然后一直按×键数次就会出现FC版就有的"排数字"游戏，要想打破第一位30秒的记录几乎是不可能完成的任务。

Sage's Cave

本以为消灭掉吸血鬼一切都会恢复正常，但是大家并没有看到所期望的结果，此时从另一个村民处了解到大陆的西南方居住着传说已久的大贤者，说不定他会知道事情的真相，而且必经路上的巨人只有给他最喜欢的宝石才会让开道路。从村庄出来前往左下角的洞穴，用红宝石收买巨人后从洞穴另一侧离开，沿路向下来到了大贤者的住所，与其中的贤者对话得知原来吸取大地结晶能量的怪物仍然隐藏在大地洞穴的深处，最后他将破除结界的大地



之杖(Earth Rod)交给众人并提示大家在吸血鬼身后的石板上使用就会打开通往元凶的道路。

Cave of Earth

准备一定数量的金针(Gold Needle)来解除石化状态后，按照贤者的嘱咐返回之前打倒吸血鬼的地方，从右方的门离开在道路尽头会发现石板，调查后出现新的



道路，最后在洞穴的最底部与土之邪神Lich进行BOSS战。敌人最有威胁的是全体冰属性魔法，如果事先使用了白魔术师的NulFrost魔法再配合全体HP中回复的Healara魔法就能轻松应对，战士系同伴初期对敌人的伤害很低，使用黑魔术师的Temper和Haste魔法后伤害会明显增加，之后利用回复的间隙猛攻即可。胜利后大地水晶恢复了光芒，作为光之战士的使命总算完成了一项，最后利用后方的魔法阵返回世界地图。

Crescent Lake

魔法一览(13000)

日文	英文	效果
ストナ	Stona	治疗单个角色的石化状态
ダテレポ	Exit	脱出迷宫
プロテア	Protera	提升全体的物理攻击防御力
インビア	Invisira	提升全体的物理攻击回避率
サンガー	Thundaga	全体雷属性大伤害
デス	Death	一定几率使敌人即死
クエイク	Quake	无属性地震攻击，有一定几率使敌人即死
スタン	Stun	高几率使单个敌人陷入麻痹状态

乘船来到整个世界地图右下角的港口停靠，之后从下方的道路迂回进入新的村庄。从魔法店上方的道路来到十二贤者的所在地，从身穿蓝色服装的贤者开始顺时针方向与所有贤者对话，了解到目前世界之所以陷入混沌完全是因为四大邪神在作祟，而它们的目的则是吸取四大水晶的力量来维持着某种能量，甚至前不久距离村庄不远的火之邪神也开始蠢蠢欲动，为了避免让整个世界陷入火海，其中一名贤者将独木舟(Canoe)交给众人，并希望大家尽快赶往火山顶消灭掉它。

Mount Gulg



从村庄出来就可以在河流中自由移动了，先走上方的水路，再依次走右、左、左的分支，上岸后即可进入火山。在迷宫中的岩浆地形上移动会损失HP，务必带足恢复道具。这里的敌人大多数都惧怕冰属性魔法，只有Horned Devil例外，它真正的弱点是雷属性；鸟系敌人Pyrolisk的死亡光线威胁很大，事先如果没有准备足够的凤凰之尾或Life魔法会相当被动。在地下五层左下角的房间与火之邪神Marilith发生BOSS战，首先要确保我方同伴的最大HP都是280以上，不然极有可能被敌人直接秒杀，使用NulBlaze魔法减轻BOSS的全体火魔法伤害，然后白魔术师一直使用全体恢复魔法保持我方的体力，必要时还要让盗贼使用道具进行回复，由于迷宫中会得到克制敌人的冰属性装备，让战士装备上在此战中会发挥很大的作用。胜利后火水晶恢复了光芒，利用后方的魔法阵返回世界地图。

Cavern of Ice

返回村庄从港口继续向上航行，在新的港口左下角可以利用独木舟从河流进入大陆内部，依次走上、上、左、左的分支，在最后的地点上陆后进入冰之洞穴。这里偶尔会出现名为Dark Wizard的敌



人，如果我方等级不足，很容易就会被它的高级全体魔法直接全灭，为了确保万无一失，最好在每次下楼前进行记录，从3层返回2层后的房间地面会出现裂缝(需要仔细观察)，先绕开它们获得宝箱后再落到3层，返回1层后从中间房屋的裂缝落到2层获得浮游石(Levistone)。带着它来到这块大陆最南边的砂漠会发生情节，利用浮游石的力量，沉睡在黄砂下的飞空艇(Airship)出现在了众人面前，飞空艇飞行时不受地形影响，但是必须在绿色地面才能降落(不能有森林)。

Citadel of Trials

虽然现在已经能够在整个世界中畅通无阻，但是为了和更强大的敌人作战，现在也该是转职的时候了。来到地图左上方洞穴比较密集的区域(黄点较集中)，在其中拥有两个洞穴被森林包围的小岛上，进入下方的洞穴会见到龙王巴哈姆特，它要求众人出示象征勇气的信物才会帮助大家增强实力，接着将飞空艇降落在右侧大陆如图的位置，沿路一直向左进入试炼之塔。与其中的老人对话开始接受考验，利用左上方房间内的王座传送到塔2层，这里会出现很多传送装置，当有多个出现时，如果选择错误只是回到之前的某个区域，玩家只要多尝试几次就会找到正确的道路，迷宫中的敌人Mindflayer攻击时会附带即死效果，一定要小心，在3层的尽头获得老鼠尾巴(Rat's Tail)后，带着它返回与龙王对话，看到信物的龙王履行了自己的诺言，我方所有的角色都转职为高级职业，原本无法使用魔法的战士和盗贼现在也可以装备魔法了，玩家可以返回以前的村庄挑选合适的魔法给他们装备上。



Gaia

魔法一览(30000/40000)

日文	英文	效果
ケアルガ	Curaia	单体HP完全回复
ガディア	Diaja	对所有不死系怪物造成超大伤害
ホーリー	Holy	全体无属性超大伤害
バオル	NulAll	使我方单个角色受到的所有属性魔法伤害减半
デスペル	Dispel	打消单个敌人所有的有利状态
ブリザガ	Blizzaga	全体冰属性大伤害
ブレイク	Break	使单个敌人陷入石化状态
ストップ	Stop	使所有敌人陷入麻痹状态
デジョン	Warp	高几率将所有敌人强制脱离战场
キル	Kill	高几率将单个敌人即死

利用飞空艇来到世界左上方的大陆，降落在湖泊的下游后，徒步向上进入砂漠地区，在北部旁边有一片森林的砂漠中心可以进入运输队的营地，与帐篷中的商人对话花40000的金钱买到精灵瓶(Faerie's Bottle)，之后如果再与他对话可以购买到一些暂时提升能力的道具，最后利用飞空艇来到世界右上方用红点标记的村庄。刚





进入村子得救的精灵就离开了，接着从武器屋旁的道路一直向上来到泉水边，为了感谢众人的救命之恩，精灵将装有空气湖水(Oxyale)的瓶子赠予了众人。村庄中可以购买7、8级的黑白魔法，而且防具店出售的Protect Ring是可以防御即死攻击的强力装备，如果资金富裕一定要购买。

可怕的遇敌率 游戏平时移动中的遇敌几率还是比较高的，虽然练级是不愁了，但是难免让人觉得心烦，其实只要在第一名同伴选择指令前同时按下L和R键就可以快速实现全体逃跑。

Onrac

魔法一览（30000）

日文	英文	效果
バマジク	NulDeath	使我方全体不受敌人即死攻击的影响
ラヒーラ	Healaga	全体HP大回复
セーバー	Saber	提升使用者的物理攻击力和命中率
ブライン	Blind	高几率使单个敌人陷入黑暗状态

利用飞空艇来到世界左上方大陆用红色标记的村庄，与港口边的女性对话，出示空气湖水后就可以借用她的潜水艇前往水下神殿。这里的道具店会出售回复所有异常状态的万能药(Remedy)和回复同伴所有HP及MP的营帐(Cottage)，千万不要错过。



Sunken Shrine

这里除了幽灵系的敌人惧怕火属性外，其他敌人使用雷属性攻击可以轻松消灭。一开始先走右方的分支，沿路可以看到上楼的楼梯，来到5层后不少房间中都有宝箱可以搜刮，然后从最上方经过狭窄的通道来到左侧独立的房间得到玫瑰石(Rosetta Stone)。原路返回一开始进入的3层，从左上角的楼梯一直下到1层，在左下角的房间找到水之水晶后，众人再次与水之邪神Kraken展开了战斗，BOSS的墨汁攻击虽然会让我方同伴陷入黑暗状态，但是使用Haste魔法提升攻击次数后，基本上可以和其效果抵消掉，最后给战士系的同伴使用提升攻击力的魔法后，很快就会获得胜利，胜利后水之水晶恢复了光芒，利用后方的魔法阵返回世界地图。

Lufenia

魔法一览（40000）

日文	英文	效果
アレイズ	Fulllife	以HP全满的状态复活同伴
フレアー	Flare	全体无属性超大伤害

现在我们的目标就剩下最后的风之水晶了，返回Onrac左下方之前停靠飞空艇的湖泊下游，利用独木舟沿着水流逆流而上，进入尽头瀑布中的洞穴，与左下角并排有6个宝箱房间中的机器人对话得到跳跃方块(Warp Cube)。接着前往Melmond，村中右上方墓地前的学者看到众人持有的玫瑰石之后，利用它解读出了天空族的语言并传授给了众人，之后将飞空艇降落在Gaia下方圆形湖泊旁森林的空地处，一直步行向下进入新的村庄。原来这里聚集着因为邪神作怪而避难于此的天空族人，最后与村庄右下角的族人对话得知风之水晶目前存放在浮游城中，必须利用天空族人的通天塔才能前往，而感应到"光之战士"身分的族人将谐音钟(Chime)交给了众人，这样就可以无视通天塔周围的结界进入其中。村庄右上角的缺口是可以向右通行的，之后的魔法商店会出售最强的8级黑白魔法。

Flying Fortress

通天塔位于这块大陆的砂漠中心，将飞空艇降落在砂漠右下方的空地步行向上即可到达。塔内的构造比较简单，前2层可以从中心房间内的宝箱中获得不少强力装备，最后站在3层中间的机关上利用跳跃方块进入浮游城。这里只要找到传送装置即可前往下一层，2层左下角的房间内可以获得幻之金属(Adamantite)，4层由于是循环区域，如果不得要领会在这里浪费很多时间，从进入的传送点依次走右、下、右、下的分支即可来到最后的5层与风之邪神Tiamat进行BOSS战。和之前的邪神比起来，它的实力真是降低了不少，使用NulShock后它的全体雷魔法根本就无法造成任何威胁，而且它还有个隐藏的致命弱点就是会中麻痹状态，只要事先给黑魔导士学会了Stun魔法，多使用几次就会让他陷入行动不能的状态，接下来就只有任我们宰割了，胜利后风之水晶恢复了光芒，利用后方的魔法阵返回世界地图。



Chaos Shrine

如果之前玩家在浮游城的3层从水晶球中看到了特殊的动画，那么根据上面的指示就能确定我们最后的目标混沌神殿，由于之前四大水晶被吸取的能量都汇聚到了这里，所以整个事件的元凶必定就在其中。先前往Mount Duergar与上方民屋内的铁匠对话，看到传说中的幻之金属，他终于再次拿起了手中的铁锤，随后攻击力出众的石中剑(Excalibur)就诞生了，赶快给骑士装备上吧。进入Cornelia左上方的神殿，一开始会看到神秘人物在上方的墙壁处打开了新的通道(之后前往调查可以进入PSP版的新增要素'时之迷宫')，一直向上来到整个游戏最开始击败吸血鬼的地方调查中间的水晶，利用四个水晶的力量众人送回了2000年前的神殿。先利用1层右下角的楼梯上楼，再来到中心房间调查石板会出现新的道路，返回2层后从左上角的楼梯前往1层，从B1开始在每个下楼的楼梯处都会遭遇强制战斗，而敌人则是之前的四大邪神，一定要在这之前保存记录以免发生不测。B4层先不要急于从上方前进，利用下方的道路迂回到右边的房间可以获得目前最强的武器正宗刀(Masamune)，另外此层守护出口的敌人Tiamat会掉落古代法杖(Rune Staff)，其在战斗中的使用效果为我方全体HP中回复，而且使用次数无限，有兴趣的玩家不妨多与它战斗几次。在B5层将面对整个游戏的最终BOSS嘉兰德，原来他在2000年曾经被"光之战士"打败，但是却借助四大水晶的力量返回过去而得以重生，同时他为了确保自己在2000年后如果再被"光之战士"击败也能再次重生，于是将四大邪神送到了2000年后控制四大水晶的力量。既然现在四个水晶的力量都已经汇聚在了众人手里，因此只要击败现在的嘉兰德就能打破这个宿命的循环，让整个世界恢复原有的和平，最终决战拉开帷幕。

最终BOSS会使用各种属性的最高级魔法，大约会造成我方全体200左右的伤害，所以战斗中白魔导士必须先使用各种减轻属性伤害的魔法，之后再不断地使用全体回复魔法来保持我方的体力。战斗的时间不宜拖得太久，否则他会使用超回复魔法使我方之前的努力白费，多使用Haste魔法给战士系角色提升攻击次数后全力猛攻，坚持到底就是胜利。

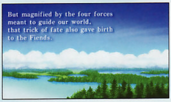




Epilogue



宿命的循环终于被打破，持续了2000年的争斗再次归于平静，由于黑暗的时代已经在过去被终结，所以对于未来的人们来说，或许我们所讲述的这个故事根本就从未发生过，但"光之战士"的传说还是会被人们不断地传颂，因为此时说不定他们正在世界的某个角落注视着我们。



四大水晶的力量仍然主宰着我们的世界，但某些执念说不定还是会使邪神在不经意时再次诞生，因此我们更应该将强大的力量用在正确的地方，并不仅仅局限于光明只能破除黑暗、创造希望一样。

冒险对于每个充满幻想的人来说都是永无止尽的，而能否在冒险中得到收获才是我们不断尝试的真正原因，你准备好下次的冒险了吗？

怪物图鉴收集 怪物图鉴的完成率影响着画廊模式中原画出现的数量，并且某些出现几率奇低的怪物绝对有赶超《银河游侠》的趋势，考验玩家耐心极限的东西又出现了……





隐藏迷宫解析

随着游戏流程的进行，玩家每消灭一个属性的邪神就会开启对应的隐藏迷宫入口，建议玩家在进入最终迷宫之前进行挑战。在隐藏迷宫中被敌人全灭并不会直接GAME OVER，而是以全员HP1的状态返回迷宫出口，其中的楼层会在几种固定地图中随机改变出现顺序（宝箱的位置也会发生变化），但BOSS出现的楼层是固定的，并且击败BOSS后无法再离开房间，要想挑战其他BOSS必须再次完成迷宫，所以在以下的攻略中只列出特殊地图的攻关方法，玩家可以对照其中的解说找到自己所处的楼层。游戏中几乎所有的最强装备都只能在这里获得。

Earthgift Shrine

位于Chaos Shrine下方的洞穴，共5层。

出现楼层

①森林区域必须与拦路的敌人对话进行战斗，胜利后才可通行；
②砂漠区域一开始可以往任意方向移动，看到3棵椰子树后，根据它们摆出的箭头方向前进即可，中途如果出现1棵椰子树不必理会，继续按之前的方向前进直到看到下一个形成箭头形状的3棵椰子树。

B5层 4个角落都有BOSS：左上为Two-headed Dragon，胜利后掉落Bard's Tunic；左下为Cerberus，使用NulShock减少雷属性伤害即可，胜利后掉落Kotetsu；右下为Echidna，胜利后掉落X-Potion；右上为Ahriman，胜利后掉落Dry Ether，从旁边的宝箱中获得Megalixir。



▲本作的所有敌人都经过重新润色，虽然看上去很酷，但是却不堪一击。

Lifespring Grotto

位于Mount Duergar下方的漩涡中，需要乘船才能进入，共20层。

出现楼层

①与暗黑巴哈姆特对话它会告诉玩家需要消灭的龙种族和数量，达到要求后再与它对话即可从下方出口离开；
②地面会时隐时现，所以一定要看清楚路线再前进，如果踏空会返回该楼层入口重新开始；
③只能使用独木舟进行移动，由于不会遇敌，所以先搜刮完所有的宝箱，再进入民屋前往下一层（出口的位置随机）；
④道路比较单一，惟一比较麻烦是跳舞的人会挡住我们的去路，看准空隙插入她们中间，然后跟着移动即可到达出口。

B5层 这里是美人鱼的村庄，与所有的美人鱼对话会了解到有人为了寻找“最强之剑”而来过这里，但目前却不知去向，之后会有三种情况遇到Gilganesh：一、与左上角房间前的人鱼对话选择第一项进入其中打开宝箱；二、与右侧房间前的人鱼对话进入其中，在传送装置前强制战斗；三、在村庄右下角找到传说中的“最强之剑”并进行强制战斗。敌人偶尔会给自己增加防御力，不过由于其攻击基本上都是单体的，难度并不大，胜利后掉落Genji Gloves。

B10层 与Atomos进行战斗，它的全体火属性魔法和单体即死攻击比较有威胁，必须事先使用NulBlaze魔法减轻伤害，胜利后掉落Judgement Staff。

B20层 这里的两个BOSS实力相当强悍，建议队伍平均等级在60左右再进行挑战。左侧为Omega，它的防御力相当高，如果我方战士系角色没有取得高攻击力的武器，即便是在Haste魔法的加持下对它的伤害也很难超过500点，它的攻击方式只有三种，全体激光攻击约造成每个角色350左右的伤害，单体攻击的威力更是惊人，一定要事先使用Protera提升全员的防御力，不然很容易直接被秒杀，至于最后的地震攻击，只要防御了即死根本就没有威胁，反而给了我方回复的机会，胜利后掉落Murasame；右侧为Shinryu，它所有的招式都为全体攻击，除了白魔导士必须一直使用全体HP大回复外，最好黑魔导士也利用古代法杖来回复全体HP，这样才能撑过BOSS的猛烈攻击，同时战士系角色在Haste魔法的加持下一直猛攻，胜利后掉落Ragnarok，打开旁边的宝箱获得Hero's Shield，这可是整个游戏最强的盾牌了。



Hellfire Chasm

位于世界左上角的洞穴密集区域，两个洞穴且被蓝色所覆盖的小岛下方，共10层。

出现楼层

①前进的惟一方法是在每个NPC从固定的移动路线上经过时，看准时机插入道路当中，如果想无视他们前进就必须经过闪光的地面（仔细观察不难发现），但所有闪光的地面上都是会发生强制战斗的，不过好在战斗中可以逃跑，玩家可以根据自己的需要选择前进的方式，出口在右上角。
②移动时会虽然会减少HP，但是减少得并不多，中途的蝙蝠有时会阻挡道路，出口在右上角。
③玩家会身处世界地图上，由于这里的地图会随机变化，大致的流程为先找到停靠在港口的船只，然后利用海路在某个小岛上找到海盗船长，与其对话后调查某个小岛砂漠中心的椰子树获得飞空艇，最后找到洞穴的入口即可前往下一层。



B10层 左侧为Rubicante，使用NulBlaze减少火属性伤害即可，胜利后掉落Kikuichimonji，打开旁边的宝箱获得Ribbon；右侧为Barbariccia，惟一比较有威胁的是单体石化光线，胜利后掉落Braveheart。

B5层 这里有两个BOSS供玩家挑战，击败它们的第一形态后都会进行变身：上方为Scarmiglione，使用NulShock减少雷属性伤害即可，胜利后掉落Lunar Curtain；下方为Cagnazzo，注意回复海啸攻击造成的全体伤害即可，胜利后掉落Light Curtain。



时之迷宫制霸

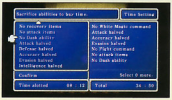
进入最终迷宫前先前往Cornelia中与喷水池旁的NPC对话，再进入混沌神殿就可以开启PSP版独有的全新迷宫，途中的谜题以及玩家被限制的能力使迷宫的难度非同一般。在中途出现的回复房间调查壶可以完全回复HP和MP，而利用红色传送点则可以直接返回世界地图，总共完成8个谜题可挑战最强的隐藏BOSS。

挑战规则

①与光球对话会给出必须限制的能力数量，不同的限制能力会影响挑战谜题的总时间；
②在谜题中战斗也会使时间不断减少；
③每次需要先调查石版激活谜题，在限定时间内解开启动蓝色传送点；
④当时间为0后地图上出现毒雾，我方的HP和MP会一直减少，此时解开谜题只能开启红色传送点离开；
⑤迷宫中无法即时存档，一旦全灭直接GAME OVER，如果返回世界地图再次进入需要从第一层重新开始挑战；
⑥根据玩家在谜题中通过蓝、红两种传送点数量的不同，最后的隐藏BOSS在怪物图鉴中的编号会发生变化。

挑战建议

Rune Staff、Judgement Staff至少拥有2个，因为这样即使限制了回复道具和攻击指令，我方仍然能够在战斗中占尽先机，Sage's Staff则可有可无，抓住机会可以复活死亡的同伴。在能力限制的选择上，尽量不要选择能力减半的项目（尤其是防御力），只要我方能力足够，建议选择“限制逃跑”而放弃“强制步行”，这样做主要是可以节约在迷宫中寻找出口的时间，不过也不需强求，因为“强制步行”会使总时间延长，只是攻关的节奏会相对慢一些。



打宝指南 怪物图鉴中敌人资料的“Treasure”一项就是敌人会掉落的物品，除了剧情BOSS只能打一次外，很多拥有高级装备的敌人都会在某些固定地点出现，隐藏迷宫绝对是刷怪掉宝的最佳场所。

Whisperwind Cave

位于Cavern of Ice上方的洞穴。共40层，在10、20、30、40层设置有传送回地面的装置。



出现楼层

①与所有的鬼火对话就会出现楼梯，中途会有两场强制战斗，难度并不高；
②与拦路的士兵对话进行战斗才能继续前进，国王及皇后身后的宝箱和左右的宝物库千万不要放过，同样是一个"神挡杀神，佛挡杀佛"的楼层；
③村庄中只有旅店和道具店可以进入，道具店出售的道具价值不菲，不过对于现时的玩家来说能力实在不怎么样，有收集癖的玩家可以考虑购买，出口在旅店的右下角；
④与一开始白色的机器人对话得知它的同伴缺少零件无法行动(零件的数量和位置随机变化)，调查村庄中所有废弃的机器人找到所需要的零件与白色机器人对话开启出口；
⑤与旁边的小孩对话，他会让玩家帮忙寻找某种颜色头发的小孩，出门后所有的房屋其实都是传送点，多进出同一个房屋就能得知某些门会在多个房屋之间传送，找到规律后发现相应头发颜色的小孩返回与最初的小孩对话，出口会出现在房屋的右上角。
⑥村庄中的黑白魔法师会出售所有的1～8级黑白魔法，与绿色衣服的NPC对话可以购买武器和防具，右下角的房屋是旅店，可以进行休息，左上角的房屋是通往下层的出口。
⑦与上方中心的老者对话他会告诉你需要在左右两边的栅栏里各放置多少只海狸，按照他的要求和地图中的海狸对话，第一项为右，第二项为左，如果数量多了可以进入栅栏与海狸对话选择第一项让他离开，所有数量正确后和老者对话出现楼梯。
⑧与村庄中的妖精对话会产生各种效果，白色的妖精会回复我方的HP或MP，黑色的妖精则会将HP强制将为1或将MP归0，保险起见，玩家可以不用询问妖精，直接从右上角的道路绕到另一侧与尽头的妖精对话出现楼梯。
⑨矮人洞穴不会遇敌，但是我们却被右下角的巨人挡住了道路，先来到下方的房间前与矮人对话得到馅饼(Carobo)，之后就需要不断与场景中其他的矮人对话并选择第一项来交换道具，依次交换到陶笛(Ocarina)、齿轮(Cogwheel)、铁镐(Pickaxe)、手稿(Autograph)、女巫之药(Witch's Brew)、铁匠工具(Smyth's Tools)、房屋钥匙(House Key)、猫的胡须(Cat's Whisker)、红宝石(Star Ruby)后，与最后的巨人对话继续深入。



B10层 与Typhon进行战斗，它除了防御力较高外，偶尔会使用强制即死的单体魔法，Full-life魔法正好派上用场，胜利后掉落Genji Helm。

B20层 与Orthros进行战斗，物理攻击高是它惟一的优势，不过好在它的攻击都为单体，所以并不难应付，胜利后掉落Rune Staff。



B30层 与下方桥中间的NPC对话会了解到村庄之所以会变得如此荒凉，全都是因为受到了诅咒，进入上方的房间和尽头的Phantom Train展开战斗。幽灵列车的全体攻击大约会造成单个同伴300左右的伤害，只要一直进行全体回复就能轻松搞定它，胜利后掉落Megalixir，利用传送点返回复苏的村庄，从正上方有门的房间进入下一层。

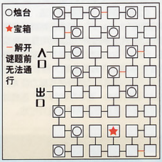
B40层 与Death Gaze进行战斗，它的防御力也相当出色，务必做好长期战的准备，由于它经常使用即死魔法，所以事先使用NulDeath进行防御比较保险，如果看到它使用Dispel魔法一定要尽快赋予NulDeath的效果，它的单体攻击威力也很大，如果不想被其连续攻击致死，最好一直使用Healaga魔法来进行全体大回复，胜利后掉落Lightbringer，传送后在房间中取得Ultima Weapon。



部分谜题解法公开

时之迷宫中共有30个谜题随机出现，由于第一次通过并不能让所有谜题出现，所以晴天在这里先为大家列出部分谜题的正确解法：

(1)最初会出现一个跳舞的精灵，记住她的动作顺序，然后从五个精灵中找到她；
(2)数蝙蝠的数量并告诉最后的看门人；
(3)站进队伍中，然后根据指令和队伍一起向前或停止，按键不要过快，否则会从头开始。
(4)在限定的区域内挖到钥匙(按○键)，如果没有挖到钥匙会提示真正的钥匙离玩家有几步。
(5)按照光球经过的路线通过指定区域。
(6)正确回答看门人的三个问题，人物出现的顺序随机，答案对应的英文为：矮人(Dwarf)、扫帚(Broom)、海盗(Pirate)、美人鱼(Mermaid)、舞者(Dancer)、仙女(Faerie)、小精灵(Elf)、蝙蝠(Bat)、海狸(Beaver)、龙(Dragon)。如果不幸答错，再次与看门人对话还能挑战；
(7)按照看门人弹奏的顺序依次踩下按钮，一共三段，难度逐渐增加。
(8)最初的视野很小，需要点亮每个房间的烛台才能扩大视野，找到宝箱使整个区域恢复光明，从出口离开向上走即可找到传送点。
(9)同样是限制视野的区域，需要点亮烛台扩大视野，当有闪电即将来临时会有白光闪动进行提示，此时一定要尽快找到避雷针(有效范围为其周围8格)进行回避，不然会直接返回谜题入口。此处如果被敌人正面遇到会进行强制战斗，死亡机械的攻击力很高，而且每回合都会恢复100的HP，如果之前限制的能力太多胜算很低。



(10)让两个相同的雕像面对面就会消除，所有雕像都消除后过关，调查雕像选择第一项可以将其向前推一格，选择第二项可以旋转方向，与红色机器人对话可以使所有雕像复位。
(11)根据周围7个妖精的提示找到藏有钥匙的宝箱，其中一个妖精会说假话，必须判断出矛盾的地方。

最强隐藏BOSS



Chronodia光看造型就知道它的实力绝非等闲之辈，虽然她会使用各种属性的最高级魔法进行全体攻击，但实际伤害最大的还是其可怕的单体攻击，几乎可以达到打谁秒谁的地步，建议玩家平均等级在70以上再进行挑战，而且最好完成四大隐藏迷宫以获得强力武器。由于其单体攻击非常强劲，所以防御力在战斗中几乎已经浮云化，除了战士能够勉强活下来外，其他角色被击中多半都会立即仆街，所以充足的复活药和白魔导士的Full-life魔法将会在战斗中起到关键作用，另外它还会不时封印我方的能力(即无法使用攻击、魔法、道具中的任意一个)，如果被封印了攻击，战士就要立即担当起回复的重任，使用古代法杖是不错的选择，而魔导士则使用Judgement Staff对BOSS进行攻击；如果封印了魔法其实是最没有威胁性的，因为经过前面迷宫的挑战，玩家应该已经深深体会到没有MP也能立于不败之地的真理；如果封印了道具就没有捷径可走了，老老实实用MP发动魔法吧。胜利后掉落Barbarian's Sword，能力相当强悍，但只有骑士才能装备，同时标题画面的"Extra"下增加"Time Chamber"选项，玩家在这里可以选择曾经在"时之迷宫"中挑战过的谜题。



无敌战术公开

游戏中期在海底神殿获得的"Giant's Gloves"无疑是游戏中辅助战士系角色的最强道具，在战斗中使用它不但会获得"Saber"魔法的效果，如果再对同一个角色使用Haste和Temper魔法后就会使其每次攻击都达到18HITS的最大值(GBA版本可以达到99HITS的BUG得到了修正)，造成的伤害相当可观。虽然后期隐藏BOSS的体力数以万计，不过在这种战术下仍然会显得不堪一击，除非敌人能达到"一击必杀"的效果，否则战斗持续的时间绝对不会超过5分钟，玩家可以尽情享受虐待BOSS的超爽感觉。

通关奖励 读取通关后的记录可以记录怪物图鉴重新开始游戏，同时标题画面下追加"Extra"选项，可以欣赏游戏原画以及历代的经典音乐。

DISNEY SQUARE ENIX

KINGDOM HEARTS II Final Mix



文 火云 美编 anubis

X III机关与铠甲男的战斗应该称得上是《王国之心II 最终混合版》中新增要素的一个亮点，最高难度下只需击败他们再搞定十三蘑菇就可以观看隐藏CG的设定，也是让不少玩家毅然选择クリティカルモード开始游戏的动力。本次的研究我们就为大家带来最高难度下挑战里X III机关与铠甲男的心得，其实只要多试几次掌握他们进攻的规律，这些隐藏的BOSS并不难对付，当然前提是你的等级要高，因为这毕竟是一款RPG游戏。

PS2	王国之心II 最终混合版+	Square Enix	A・RPG
	キングダムハーツII ファイナルミックス+		日版
	2007年3月29日	1人	7980日元
	无对应周边		对应玩家年龄：全年龄

目标！里X III机关击破！

XII 拉克茜努 Larxene

No.12 攻略难度：★★★★

推荐换装：Final Form、Limit Form
战斗奖励：失われた幻影



拉克茜努的攻击以雷属性为主，战斗之前不妨换上一些雷属性耐性高的装备。战斗的一开始拉克茜努就会发动连续的雷电魔法攻击，所以开始就闭着眼睛发动“リフレガ”将她的攻击反射回去，反射回她的魔法后可以立刻跟进再给她一套连击，否则就等着被魔法连击轰上天吧。注意如果不小心被她的连续雷魔法击中，在空中时千万不要采取任何操作，因为我们身上装备有“ラストリーヴ”与“コンボリーヴ”技能，所以在空中受到连续攻击时并不会挂掉，如果此时采用受身反而会被接下来的攻击击中而死。拉克茜努的分身攻击速度很快，听到她的笑声之后应立刻使用翻滚或快速冲刺回避，回避掉他的分身进攻后屏幕中会出现两个拉克茜努，其中一个为真身，锁定后立刻快速移动到她身前进攻，进攻时不要贪心，听到笑声后要立刻再次回避。对付她的分身攻击时也可以多多使用“リフレガ”，出现特殊攻击提示的时间很短，抓住机会发动成功可以迫使她分身消失并造成她真身一定时间的硬直。

拉克茜努的HP在5格左右时会开始使用必杀攻击，此时她会站在场地中央以她的身体为轴心发动大范围的旋转雷电攻击，此招没有什么好的回避方法，只能不停的使用“リフレガ”，如果在她发动此招时恰巧没有足够的MP可以利用变身来回复。Final Form的快速连续攻击能够压制住甚至格挡拉克茜努的绝大数攻击，而Limit Form普通攻击的终结技威力巨大，可以一击打掉她一格半左右的HP，在战斗中应该多考虑使用这两种换装对付她。



非情的妖姬

X 鲁克索德 Luxord

No.10 攻略难度：★★★

推荐换装：－
战斗奖励：APアップ



命运的赌徒

鲁克索德的战斗同剧情中的没有什么差别，无非是耐打了一些，战斗依然是通过上方的时间槽来判定输赢，但索拉的HP为0依然会被判定为失败。鲁克索德主要以手中的扑克牌来进行攻击，不过他的攻击频率与攻击力均不是很高，完全可以利用猛攻来压制住他的进攻，靠近他后出现的特殊攻击提示依然可以无视。他一次会放出两个扑克牌来干扰索拉，放出的扑克可以利用特殊攻击直接破坏，但注意破坏扑克的速度要快，不然等到他下次再放扑克的时就不好对付了。鲁克索德还喜欢将自己隐藏在扑克牌中，只有找到正确的扑克牌并将其破坏才能把他从扑克中逼出来，使用地面或空中的范围终结技可以轻松地灭掉大量扑克。当听到鲁克索德说话的时候就代表他要发动连续攻击，此时应立刻使用“リフレガ”防御。



鲁克索德的必杀为强制玩家选择四张扑克，如果选择错误不但会为他回复大量的时间槽索拉还会被强制变为骰子状态，好在选择的难度不大，只需将指令菜单上的四项全部变为〇即可，选择的时间很充裕，完全可以看准了再按。由于战斗中只有索拉一人出场，所以战斗中只能够使用Limit Form换装，不过由于战斗的难度并不大，所以可供变装发挥的空间并不是很大。本场战斗的时间也许会比较长，要保持足够的耐心与鲁克索德周旋到底。

©Disney Enterprises,Inc.Developed by Square Enix/Jupiter Touchstone Pictures

VIII 阿尔塞克 Axel

No.8 攻略难度：★★

推荐换装：Limit Form
战斗奖励：マジックアップ





炎之烈风

阿克塞尔的这场战斗中地形条件对我方十分不利，地面被火焰笼罩时索拉的HP会不停地减少，碰到周围的火墙也会受到伤害，但其实与阿克塞尔的战斗是里ⅩⅢ机关中最简单的BOSS战之一。由于周围的火墙具有伤害判定，所以在战斗前建议将“エアスライド”高速移动这项技能关闭，以免在翻滚时误操作发动高速移动而撞到周围的火墙。阿克塞尔无论在普通状态还是变装状态下都可以找到方法对付他，通常状态下可以通过锁定后翻滚来回避他的进攻，翻滚起身后还可以给他一套连击，“リフレガ”可以反弹他的进攻并对他造成一定时间的硬直。看到阿克塞尔跳出场地之外就代表我们的机会来了，此时会出现特殊攻击的提示，发动后可以消除地面的火焰。阿克塞尔的必杀为使用手中的武器发动乱舞，只要与他保持一定的距离就不会被攻击到。

Limit Form换装状态下阿克塞尔几乎没有还手之力，由于地面的火焰会不断减少，所以“ダメージアスピル”技能（受到伤害回复MP）可以保证我们有用之不竭的MP。使用L+△一套连击下去之后（连击终结后要向场地中央移动，否则会被火墙烧到），阿克塞尔必定会跳出场外并出现特殊攻击的提示，发动特殊攻击将地面的火焰熄灭后再使用L+△对其猛攻，等待他将地面重新变为火焰状态后就可以再次对其发动特殊攻击，如此几个回合就可以将阿克塞尔击败。

VI 杰克西昂 Zexion

No.6 攻略难度：★★

推荐换装：—
战斗奖励：失われた幻影





影之策士

杰克西昂还是同表ⅩⅢ机关里一样那么弱，攻击方式与攻击频率没有什么变化，HP也并不是很多。在书外的世界状态下杰克西昂只会使用光线攻击这一招，此招没有攻击力，但是会将索拉与同伴变成魔法书的形态（在同伴没有全部变为魔法书前，光线攻击对索拉无效），此时应该迅速将变为魔法书的同伴解救出来，解救方法很简单，只需将魔法书击破即可。但要注意的是一旦索拉与同伴全部被变为魔法书时就会进入到书中的世界，次世界中杰克西昂的攻击才会对索拉等人造成伤害，所以在本场战斗中一些消耗同伴的换装并不实用，白装与黄装这种消耗两个同伴的变身最好不要使用，因为只剩索拉一人在场上时只要被光线攻击到就会直接进入书中的世界。进入书中需要找到伪装成书本形态混杂在众多书中的杰克西昂的正体，将正体攻击到一定程度后使用特殊攻击才可以从书中脱出，对付大量的书本时使用重力魔法或攻击范围较大的雷电魔法比较有效。

书中选择正确的指令时指令比表机关战中要多，其实只要按△键翻页的速度够快也并没有什么难度。当场地中央出现三本照射在红蓝光线下的三本书时，需要选择正确的书本站在光线之内，否则就会受到杰克西昂的魔法攻击，不过在装备了“コンボリーヴ”技能的情况下只要不在空中使用受身，此招也没有什么威胁。

IV 维克森 Vexen

No.4 攻略难度：★★★

推荐换装：Final Form
战斗奖励：失われた幻影

又是一个在表ⅩⅢ机关战中交战过的对手，地上移动的阴影会寻找索拉的位置，一旦索拉站在阴影上画面左上方的数据槽就会不断增长，此战中数据槽的增加速度要比表机关战中快得多，当数据槽右方的数字变为1以上维克森就会开始召唤无心状态的索拉协助战斗，数据槽右方的数字越高，维克森召唤出无心的能力也就越强，MAX状态下无心的攻击力十分恐怖，反倒是维克森本身的攻击没有什么威胁。战斗初期使用高速移动可以避开阴影，寻找机会将维克森手中的盾牌破坏才能对维克森造成伤害，不过在混战中数据槽会不可避免地增长，等待维克森召唤出无心后要优先使用高速移动回避无心再寻找机会对付他，当无心与维克森在一起时可以用“リフレガ”将维克森的冰柱发射回去来攻击两人，如果变身成白装也可以无视无心的骚扰，以猛烈的攻击压制住两人。

维克森的必杀为全身围绕着冰块向索拉发动冲撞或冰块攻击，使用“リフレガ”可以防御，MP不足时也可以锁定他并与其保持最远的距离看准时机翻滚或高速移动也可以回避。被维克森变成冰块后需快速按△键将冰块解除，否则如果此时HP不足很可能被他击杀。由于维克森的盾牌只有使用终结技才能够破坏，所以本场战斗建议将地上连击数+1的技能“コンボプラス”以及回复MP时不出终结技的技能“チャージバーサク”解除来保证在最少的攻击次数下发出终结技，武器则推荐使用打败萨菲罗斯获得的“フェンリル”（地上与空中连击数-1）。



冰冻的学士



II 西格巴尔 Xigbar

No.2 攻略难度：★★★

推荐换装：Limit Form
战斗奖励：ガードアップ

西格巴尔一直处于浮空的状态，地面的普通攻击是打不到他的，所以空中连击的效率比较重要。西格巴尔的普通射击都可以使用□键将他的子弹格挡回去（注意格挡的时机，西格巴尔瞬移后发射子弹的时间并不规律），基本连续格挡2～3次即可使其进入硬直状态，趁着这个时间可以高速移动至其下方进行攻击，攻击时不要贪心，看到他瞬移之后就要立刻停止，否则会被他的射击击中。使用高速移动和翻滚也可以回避西格巴尔的普通射击，但由于回避后并没有什么很好的机会反击还有一定的风险被他的连续射击击中，所以不推荐使用这两种方式回避他的射击。与西格巴尔战斗时会不停地切换场地，而切换的场地地形大多对我方不利，迅速使用格挡将其击昏后使用普通攻击的终结技即可返回最初的场地。

西格巴尔发动必杀时是在一个狭小的场地之内，绕着场地跑可以回避其绝大部分的射击，不过最安全的方法还是发动与唐老鸭或果菲的连携技，连携技的无敌时间正好可以撑到他发动必杀完毕。必杀结束后可以使用Limit Form换装使MP回复，由于Limit Form变装□键格挡的判定时间比较长，而其他变身如白装没有格挡技能，所以本场战斗只推荐使用Limit Form变装。西格巴尔进入狙击状态后与剧情战斗略有区别，这里需要先躲开他一连串的射击才会出现特殊攻击的提示，而且特殊提示的时间非常短，多练习几次才可以把握住机会。





魔枪的射手

V 雷克塞斯 Lexaeus

No.5 攻略难度：★★

推荐换装：Limit Form
战斗奖励：失われた幻影





寂静的豪杰

终于又等待到一场轻松的战斗，雷克塞斯除了力量的提升速度变快了之外同表机关战斗时基本没有什么变化。雷克塞斯的攻击频率很低，我们有足够的时间来判断格挡或"リフレガ"的时机。当他身上有斗气时索拉的进攻很难对其造成伤害，此时就要等待时机防御后反击，发动特殊攻击可以将其身上的斗气强制解除。

其实此场战斗只要索拉的火力够猛就能够完全压制住雷克塞斯的进攻，攻击力高的Limit Form换装正好可以派上用场，L1+△的技能甚至能够与其硬拼。雷克塞斯跳出场地之后会使用大范围的岩石魔法，不过由于准备时间过长，只需控制索拉在场地中不断使用"リフレガ"即可完美防御此招。与雷克塞斯的近身肉搏战时注意不要被他的投掷攻击击中，不过这只算是他最有威胁的一招了。雷克塞斯的那恐怖飙升的力量值完全是唬人用的，可以完全无视，只要索拉的攻击力够高并能够对其保持连续地打击，很快就能结束战斗。



月舞之魔人

VII 塞克斯 Saix

No.7 攻略难度：★★★★

推荐换装：－
战斗奖励：ガードアップ

画面左上方会出现一个蓄力槽，蓄力槽没满之前塞克斯就是一个废柴，可以利用这段时间对其猛攻。一旦塞克斯将蓄力槽蓄满，他会像换了个人发动疯狂的进攻，一个不小心索拉就会挂掉，所以看到蓄力槽需满时一定要马上停止进攻并快速离开塞克斯在场地的角落使用"リフレガ"防御。看到塞克斯跳起将手中的大剑扔出或在远处将大剑扔出后要马上根据提示捡起地上的大剑（出现提示的时间比剧情战要短得多），因为只有利用大剑才可以将塞克斯的蓄力槽清零，这是本场战斗最关键的步骤，否则就等着看他一遍又一遍地发动必杀吧。

正常状态下攻击塞克斯时不要贪心应在一轮连击后停下来，听到他说话立刻按□键防御，因为如果被他的普通攻击击中他会在索拉硬直的时间加快蓄力的速度。塞克斯在HP充足时蓄满力后发动的进攻并不猛烈，并很快会将手中的大剑扔出，但将其HP打掉5格左右后他蓄满力后的必杀攻击就比较令人头疼了，"リフレガ"对他的必杀效果不是很好，很容易被击中，只有使用快速滑行先避避风头，待其必杀发动完毕再上前使用"リフレガ"看准时机捡起大剑，□键的格挡很难防御住塞克斯蓄满力后的攻击，建议不要使用。这里提供一个回避BOSS长时间必杀的方法：召唤出彼得·潘后发动他的特殊攻击可以保持很长一段无敌时间，用这段时间基本可以将所有BOSS的必杀撑过去，要把握好发动的时机。

I 塞姆纳斯 Xemnas

No.1 攻略难度：★★★★★

推荐换装：Limit Form
战斗奖励：パワーアップ

与塞姆纳斯的战斗共分为两个阶段。第一阶段为剧情中在记忆の摩天楼的那场战斗，第一阶段比较简单，塞姆纳斯只会使用光剑攻击与防御壁。塞姆纳斯的单剑攻击很好回避与格挡，破绽也很大，回避或格挡后可以轻松地给他一套反击，双剑的连续攻击就比较有威胁了，与他保持一定距离看到他拿出双剑后立刻使用高速滑行可以回避掉，不过即使被击中也没有关系"コンボリーヴ"可以保证索拉受到连击后存活下来，等待他结束进攻后马上回复HP即可。战斗之前推荐装备上"チャージバーサク"技能，用来没有MP时给塞姆纳斯造成连续的打击从而压制他的进攻。塞姆纳斯的HP在一定程度以下就可以靠近大楼发动特殊攻击了，出现特殊攻击的提示共分为三个阶段，第三阶段的提示时间最短但可以直接将塞姆纳斯的HP打至1。



第二阶段就是剧情战斗的最终战，利库也会参战，在战斗前可以调整一下装备。一开始塞姆纳斯会不断发射球状的爆发魔法来干扰索拉，可以用高速移动从侧面接近他，近身攻击他时注意观察爆发的位置，准备随时使用"リフレガ"防御。由于利库会不断为索拉回复HP，所以初期的战斗并不会很难，塞姆纳斯的激光连射也可以用□键格挡掉。索拉被塞姆纳斯抓到后，控制利库救索拉这里是个难点，利库基本上被攻击到2～3次就会死掉，所以一定要以最快的速度冲到索拉面前发动特殊攻击。塞姆纳斯濒死状态下发动的必杀需要连打△与○键格挡，这里要坚持的时间大概是剧情战的2倍，建议体力不支者如有条件叫上一位亲朋好友为您分担一个按键会好一些……



暗之探求者



旋风的六枪

III 札尔丁 Xaldin

No.3 攻略难度：★★★★★

推荐换装：－
战斗奖励：ガードアップ

札尔丁的招式与剧情战斗相比并没有什么变化，不过攻击力有明显的提升，被连击击中HP就差不多剩下1了。本场战斗比较考验玩家对□键格挡时机的把握，战斗开始后札尔丁会使用三次风弹攻击，使用□键可轻松将其格挡。接下来要切忌与札尔丁硬拼，因为在他有风护身的状态下，靠近他攻击反而会受到伤害。等待札尔丁走近索拉发动枪攻击，出现特殊指令提示时是最佳的格挡时机，格挡成功后快速按△键即可积累大量的跳跃攻击（最多可以积累9次），攒够跳跃攻击后等待札尔丁没有风护身时就可以对其发动连续的攻击，9次跳跃攻击大概可以去掉他3～4格HP。接下来札尔丁有很大的几率发动连续的雷电攻击，使用高速滑行绕着场地飞行就不会被他击中，绕开雷电时看准时机还可以积累几次跳跃攻击。

后期札尔丁的攻击比较疯狂，格挡的时机也不好把握，所以跳跃攻击只需积累一次用来解除他的风护身。札尔丁必杀回避方法同剧情战斗中一样，当他召唤出巨大无心跳出场地外是使用高速滑行快速移动至其召唤兽的左上角即可毫发无伤，如果对自己的操作有自信也可使用"リフレガ"防御，同伴的连携攻击与彼得·潘的召唤魔法当然也是最有效的回避方法。由于连续攻击札尔丁的机会很少，白装没有偶格挡技能，在面对札尔丁的枪刺攻击不能格挡；而Limit装又没有有效的高速移动手段，对连续的雷电攻击比较吃亏，这两个最实用的换装在札尔丁面前都占不到便宜。所以换装在这场战斗中发挥的空间并不大。



小夜曲的旋律

IX 德米克斯 Demyx

No.9 攻略难度：★★★

推荐换装：Wisdom Form
战斗奖励：APアップ

德米克斯的实力在里ＸⅢ机关中应该排得上前几名，战斗的一开始要分别在半分钟之内对付几匹水分身，由于水分身出现特殊攻击提示的几率非常低，而且攻击欲望也比剧情战中高得多，如果依然使用普通攻击时间是肯定不够用的。火魔法对水分身有特效，所以推荐使用Wisdom Form变装并将火魔法设置到快捷键上用来快速消灭德米克斯召唤出的水分身(虽然黄装与白装的魔法威力也很高，但需要的Drive过多所以不推荐使用这两种变装)，而武器方面则推荐使用MP回复速度提升75%的アルテマウェホン。由于消灭水分身会掉落大量回复MP的魔法泡，再带上几个回复MP的药品，所以也不必担心MP不够用。

在限定时间内将所有德米克斯召唤出的水分身消灭才能攻击到他的正体，整个战斗的流程基本按照消灭水分身→对付德米克斯→消灭水分身的流程进行。德米克斯的弱点是火属性，所以火魔法对他也有特效，整场战斗索拉甚至可以不使用普通攻击，当然前提是你必须要有足够的MP来保证进攻。德米克斯召唤出少量水分身是补充MP的最佳时机，可以借此机会故意将MP用完20左右秒的时间足够重新蓄满MP，而那些水分身即使用蓝装的普通攻击也能清理干净。德米克斯的HP只剩1时是无法直接将他击败的，需要再次消灭三轮水分身才能真正打败他，最后一轮要在半分钟内消灭99个水分身，所以在此之前要保证索拉的Drive至少在3以上。





优雅的凶刃

XII 玛鲁夏 Marluxia

No.12 攻略难度：★★★

推荐换装：－
战斗奖励：失われた幻影





经过表机关的战斗后，我们对玛鲁夏的攻击方式都应该比较熟悉了，而此战他除了HP增多外其他能力并没有加强，实际战斗的难度甚至不如表机关。战斗最初索拉头顶的数字为自身的等级数，每被玛鲁夏击中一次数字就会减1，当数字为0时无论索拉的HP还剩多少都会被强制判定为战斗失败，在战斗中除了自身的HP还要时刻留意索拉头上的这个数字，等级到达99级会使战斗的难度大为降低。

玛鲁夏挥舞镰刀发动旋风能够将索拉吸至身边，此时是最佳的格挡时机，格挡或"リフレガ"他的这一轮攻击，就会出现特殊攻击的提示，特殊攻击共分为两种，其中一种的效果为将索拉头上的数字+10，另外一种为对玛鲁夏的强力打击。玛鲁夏消失再出现在场地中央后会发动地面的暗属性攻击，一旦碰到地面上的圆圈就会损失大量的HP，此时应站在圆圈的空隙观察玛鲁夏的动作随时准备格挡或"リフレガ"。后期玛鲁夏会发动跟随在索拉身后的连续暗属性光柱必杀攻击，利用高速滑行可避开前期的攻击，但最后一击需要使用"リフレガ"防御。回避必杀攻击最安全的方法依然是召唤彼得·潘，战斗后期可以攻击到玛鲁夏的机会不多，尽量在彼得·潘消失之前抓住机会给予他最大的打击。

邂逅之键

XIII 罗克萨斯 Roxas

No.13 攻略难度：★★★★★

推荐换装：Limit Form
战斗奖励：マジックアップ

罗克萨斯的攻击方式很有规律，但是在后期他攻击的间隙比较短，招式又大多为多Hits的连击，所以抓住机会反击是很考验玩家操作的一件事，稍有不慎被打中，HP基本就剩下1了。战斗一开始先使用"リフレガ"把罗克萨斯的攻击反弹回去，紧跟着高速移动至他身前可以接一套连击，罗克萨斯的硬直时间非常短，所以在这场战斗中一定不能贪心，遇到破绽打出一次终结技就应收手，否则必会遭到反击。通常状态下罗克萨斯使用浑身围绕光柱和使用键刃连续攻击这两种招式的几率最高，前者使用"リフレガ"能将他发出的光柱发射回去并使其硬直，后者使用□键可以挡住他前几次的进攻(使用"リフレガ"会被连击击中)，但格挡两次后要马上使用"リフレガ"防御他的终结技。

罗克萨斯的必杀技很好回避，不会给索拉造成麻烦，看到他移动到场地中央开始发招只需锁定后控制索拉围着场地边缘高速滑行就不会被击中，必杀技的准备时间比较长，在滑行之前还有短暂的时间可以用来使用回复道具。在本场战斗中Limit Form依然能够发挥出很大的作用，由于拥有Limit技附加吸收HP效果与受到攻击回复MP的技能，即使在与罗克萨斯硬拼的过程中也不会落下风。





最终的挑战！铠甲男！

铠甲男这个在隐藏动画中出现的神秘人物的实力非同一般，他的总体难度在本作所有的BOSS中应该称得上最高的。铠甲男的攻击顺序没有什么规律可循，在对付他时应该采用见招拆招的战术，这也要求我们要对他的所有招数做到心中有数。连续的三段空中冲刺攻击是铠甲男使用频率最高的招数，也是破绽最大的招式，看准时机使用翻滚或高速移动都可以轻松将其回避，但要注意铠甲男会连续发动1～3次三段冲刺，而且还会在三段冲刺后追加鞭子攻击，他发动鞭子攻击前身体在空中会有一个准备动作，此时就要使用高速移动离开他的攻击范围，铠甲男落地后就是最佳的攻击时机，立刻冲上去可以给他两到三套连击，但如果他落地时距离索拉过远，还是建议放弃这次进攻的机会。虽说使用□键也可防御他的冲刺攻击，而且防御后更容易把握反击时机，不过对操作的要求较高，不推荐使用。铠甲男骑着摩托的高速撞击同空中冲刺类似，可以用同样的方法化解，不过有时他在骑上摩托之前会发出两个浮游炮骚扰索拉，"リフレガ"与高速滑行可以用来回避浮游炮的攻击。

当铠甲男以跑步的状态向索拉冲来会有很大的几率发动将键刃变成盾状再放出黄色能量突击的招式，此招一旦被命中HP基本就只剩下1了，不过使用□键可以轻松将此招防住，防御后索拉会处在铠甲男的身后，反击轻而易举。基本此招也属于送上门的攻击机会，一定要把握住。铠甲男濒死时会连续发动三次突击，不过即使被全部命中，有"コンボリーヴ"技能的护身索拉也挂不掉的。

铠甲男在战斗中还会将手中的键刃巨大化并发射出光弹，此招是他所有攻击中最好化解的招数，使用普通攻击、□键格挡或"リフレガ"都可以轻松将光弹反弹回去，如果反弹回去的光弹击中铠甲男还可以使他露出极大的破绽，而且被光弹击中后铠甲男的防御力会暂时下降很多。使用翻滚或高速移动穿过光弹可以将光弹引爆，而翻滚或高速移动无敌时间可以保证索拉不被炸到。由于他在将键刃巨大化的过程中具有攻击判定，如果距离太近会被弹很远。

铠甲男将键刃变成弓箭的状态会发射出光箭束缚住索拉，此时要在不断滚动的指令栏中选择正确的指令(エスケープ)才可解除束缚，指令滚动的速度会越来越慢，一定要看准了指令再选，如果选错索拉很容易挂掉。铠甲男拿出弓箭时会发出特殊的音效，听到音效后立刻使用"リフレガ"防御住三次光箭攻击后即可在他收招时向他发起进攻。

铠甲男的封印阵分为黄色与蓝色两种需要分别使用魔法(推荐雷魔法)和物理攻击将他的身边的晶球击破才可解除封印。铠甲男的必杀攻击分为三个阶段，前两个阶段可以使用高速滑行围绕着场地飞翔回避，最后一个阶段则要使用□键或"リフレガ"开防御了，如果抓不好时机也可以派彼得·潘出场来抵挡。只要摸清铠甲男的进攻方式，最终的胜利一定会属于我们。

攻略难度：★★★★★

推荐换装：Limit Form
战斗奖励：つながりの证

無双OROCHI

研究中心 RESEARCH CENTER

文 绿燕 编 纱迦
美编 NINA

游戏刚刚推出不久，就有人将本作形容为“魂斗罗”。现在看来这个称呼还算恰如其分。激难难度下敌我双方都可以互相秒杀，还真有那么点“魂斗罗”的意思。话题扯远了——本期《无双大蛇》进入第三阶段：全人物分析。说实话这个研究本应该在攻略中附带，不过由于当时时间紧迫，再加上对游戏系统的认识还不深刻，所以最后决定延后。这篇全人物分析中，作者绿燕不但写了各角色的使用心得，而且有BUG分析、战术指南等等，对玩家的帮助定然不小。

无双大蛇	Koei		ACT
PS2	无双 OROCHI		日版
	2007年3月21日	1～2人	6800日元
	无对应周边		推荐玩家年龄：12岁以上

专用语解说

普通攻击：以□表示，5□即为□□□□□。
蓄力攻击：以C表示，C3即为□□△，C3-2即为□□△△。
空中蓄力攻击：空中△，以JC(JUMP CHARGE)表示。
EX蓄力攻击：以EX C表示，EX C2即为□R1。
SP蓄力攻击：以SP C表示，SP C5即为□□□□R1。

不可不知的若干设定

1．技型角色的R1反击(EX COUNTER)，只要是处于地面受创状态都可以使出，例如昏迷、冰冻、虚弱倒地(如中周泰无双)、栽倒(如中战国人物的JC，看似浮空，其实仍可反击)、天系晕眩(如被吕布张角等人C3光圈命中)、地系晕眩(如被破防)等。

2．分身属性只对打击类招式有效，对效果类招式无效。所谓打击类就是直接用自己的兵器、拳脚和身体来攻击敌人的招式，也称直接物理攻击；效果类是发出某种画面效果作为判定的载体来攻击对手的招式，也叫间接放射型攻击。分身其实就是原招式再多打一下，这一下没有属性，伤害和原招式的伤害以及分身等级有关。分身对伤害的加成明显，但也会造成些问题，例如C2带分身的话一下上去就是中了两下，敌人空中可以受身。喜欢在武器上带雷防止对手被吹飞的，分身那一下依然会造成吹飞等。此外技型角色用R1发的EX CHARGE招式不带分身(那个红色人影不是分身，仅表示此招为无双式的技巧)。

3．旋风属性类似真空书，10级旋风的作用是判定线长度“前端2倍”。拳脚类招式采用了《战国无双2》的设定，不能被旋风加成。但有个特例是貂蝉的C1滑铲。另外旋风对效果类招式无效。

4．武器上有雷和破天时，属性招第一下把人从地上打起来的时候，破天也会有作用。

5．本作有些招式有“判定加宽”设定。例如石川五右卫门的C3-1，看似是很找打的竖劈，但是实际判定却很宽；又如甄姬的C4，虽然是一脚直踹，但实际判定也很宽。

6．本作的各种效果类招不仅有“可带兵器属性”、“自带固定属性”和“不带属性”这几类，还有“自带固定属性和兵器属性”和“能带一部分属性，另一部分不带”的情况。

7．与历代无双一样，无硬直状态仅仅是对普通攻击无硬直，任何蓄力式、无双式、真无双式的招式都能造成硬直。要注意的是并非按△键的就是蓄力式招式，只有出招时手上有蓄气且有“嘶”地一声的那种才是真正的蓄力式。值得一提的是本作有个设定是“按△的打击类招式都能对持有盾牌的据点兵造成硬直”，而不需要真正的蓄力式。

8．本作BUG多如牛毛。最出名的神速BUG是指武器带了神速后会导致效果类招式的判定变化，有的是前面的判定出到背后去，有的是发射方向错误。还有一些打击类招式因为过快导致判定中途缺帧，从而使实际判定范围变小。

9．在本作中光荣为了削弱吕布，把光圈改成无属性；为了削弱凌统，把砸地改成无属性；为了削弱左慈，把紫色激光改成无属性；为了削弱张辽、甘宁和祝融，把龙卷风改成了无属性。其实本作中比这几位强得多的角色有一箩筐，遗憾的是拥有类似招式的人，现在看来这完全是光荣一厢情愿的想法。下文对于这种现象将简称为“光荣的一厢情愿”。

人物心得前言



所有心得都只能算是我个人的打法，但每个人都有自己的习惯打法，我的打法也绝不可能就是最好的。心得只是作为一种参考。《无双》系列”向来打法众多，而不同的打法也需要涉及到不同的属性配置，所以心得中我也不会特意去推荐8个兵器属性的搭配方法，只会在需要时作一些说明。

本作中当兵器合成好后，属性招造成的伤害非常大，可以说最不缺的就是攻击力，打将都是几秒解决的事情，这样也造成有属性的招式一般情况下要远强于无属性招式。所以杀将并不代表实力强，就像以前在《真·三国无双4 猛将传》里，孔明无双能秒将，甘宁无双冰住了绕圈能秒将，他们的秒将能力远高于吕布，但是并不能说他们就比吕布强，因为吕布胜在全能，能在给予敌人最大打击的同时，自身又处于极为安全的状态，也就是“我打你拳拳到肉，你连我衣角都摸不到”的境界。本作中因为挨打伤害大又不蓄无双，这种境界就更加重要。

在本作中，一些以往的打法观念要有所转变。例如“《真·三国无双》系列”的C2，一般都因为速度、范围和威力问题而乏人问津。但在本作中，因神速和旋风等属性的影响，C2这几个缺点都能解决，再加上属性招通常比无属性招强不少，那么能很快发动属性的C2就会成为不错的招式。例如黄忠的C6虽带两次属性，但是C6要出5□才能使出，且不说使一个C6的时间完全能使出两个C2了，那5□过程中还存在安全性问题。因此本作中最实用的招式通常都是该角色在以前作品中的有范围且比较靠前的招式。文中提到的《真·三国无双》武将的C3，如无补充说明均指□□△(△只按一下)。

最后请大家记住下面两句俗语，这两句俗语在本作中得到了充分的体现。

一寸长，一寸强。一寸短，一寸险。天下武功，惟快不破。



赵云　技

子龙的打法依旧是C4为主力，辅以C5、SP C3。可以用R1出EX C4。若带了分身，那么即使带雷也会吹飞，吹飞的话若有10级神速或用的是EX C4，那可以接C1或EX C1。其C1直刺动作为无敌，但后面的上挑既不无敌还没攻击判定，相当于是个收招硬直。C6旋风无效，C2不带武器属性。JC起手式和结束式自带前端范围2倍，早期可用用，高难度慎用。

©2007 KOEI Co.,Ltd.All rights reserved.

关羽 力

云长算是最能体现“天下武功，惟快不破”的人之一了。其R1的必杀技是个强力砸地之后附加30秒全招式出招速率上升效果。再加上关羽是“力”，也就是说一旦进入这个状态就像爆了无双觉醒。之后关羽只要不断地出C4，就能纵横于人群之中。关羽C1不带神速，C2只是自带阳，不带兵器属性，C5范围小还有神速BUG，C6没属性。

张飞 力

翼德的C3光圈和C6砸地都因为光荣的一厢情愿而没了属性，C5受神速BUG影响严重。所以现在他比较适合用C4作为主打。C1现在带属性，可以用来牵制和攻击弓箭手。R1那个右摆拳威力倒算高，只是花费无双也很高，不是很实用。翼德的C2也仅是自带阳。

夏侯惇 速

元让这回以C1出名了。C1－1带属性且有判定加宽效果，出C1后可以选择用跳取消或用左摇杆+R1来取消，若用左摇杆+R1取消了还能用原地R1取消，原地R1取消了还能跳跃取消(好拗口)。他的C4范围不小，C6范围不小且带两次属性，C3也继承了《真・三国无双3》的优点，很易使小兵打上来“叮”一声呈现地系晕眩状态，不用C1也照样能顺利地驰骋疆场。C2自带阳不带兵器属性，C5受神速BUG影响较严重。JC高难度慎用。



典韦 技

恶来的普攻招式依然性能一般，这回是强在SP C3上。SP C3最大伤害输出是在“第1个爆炸命中已浮空的对手”，此招消耗很少，伤害极高，是价廉物美的典范，缺点是两下都不能带吸活，要不然消耗就更微小了。有神速后C4和C3的性能不错，C5因为神速BUG会出偏，C6因为光荣的一厢情愿而没了属性。C1既然有属性，可以用来对付弓箭铁炮。平时可以用带了神速10的C4打打，还可以带上吸活，有将时可以使个普通C3打晕(带雷是麻痹后倒，再打也是浮空)，然后SP C3，砰砰两下，一行多血就没了。

许褚 力

仲康这回的普攻的判定感觉有点问题，有近身打不到人的现象。主打技可以用C4，范围很大，C5受神速BUG影响较小，也能使使。必杀技“饿虎扑羊”威力还算大但消耗也大，不是很实用，不如留着无双解围。他的C2只是自带阳，C3谁都知道是很找打的。C6最后的砸地因为光荣的一厢情愿而没了属性。

周瑜 技

公瑾以前的C4多段属性现在只有第一下带属性了，但是C4(只按一下△)的话，若是带雷且有神速10或者出的是EX C4，可以形成真无限连(这C4－1应该是不带分身，要不然带了雷也会被吹飞，但我从没遇到过吹飞情况)。SP C1那火焰消耗不大，威力也不错。C3比较一般，主要是中间的花哨动作太多。C5没什么范围还受神速BUG影响。C6虽然范围尚可，但太靠后面，实用性打了点折扣。

陆逊 技

主打招C4两次属性，而且他是技，对手浮空伤害不减反增。C2有属性，也能用作快攻手段，C3继承自以往作品的优良传统，从开始旋转直到结束全程无敌。SP C1的火焰是横的，要使用就要注意好距离，太近打不到的。C5范围小且有神速BUG，C6倒是不错的范围招，但由于太偏后，实用性打了折扣。



太史慈 速

子义这回倒是可以用C2作为主打，神速10、旋风10、分身10后C2既有速度又有威力，范围也可以。假如带了冰，那么冻住敌人的那段时间能出三个C2，这个伤害就相当可观了，无论清兵打将都能用。C4现在变成了两个贯穿波，有属性但不带勇猛；C5受神速BUG影响较小，并且依然是2连击，不过也不带勇猛；C3性能尚可，只有那记直劈不安全；JC和《真・三国无双4》一样也是2连击。R1和左摇杆+R1都是威力太小，低难度下还能用用，激难下打个小兵都要好几下才能打死。由于是速，出C招要多用跳来取消。

貂蝉 技

小蝉配上神速10后单凭一个C1滑铲就能纵横激难了，她的C1是惟一算拳脚类招式但旋风有效的(画面显示脚上的判定线并没变长，但实际判定有加大)。她的C4是两次属性，能作为杀将的主力招。C2虽有属性但是小跳，挨打后浮空，不推荐；C5受神速BUG影响还没范围，C6是没范围没属性，都不推荐。SP C1是30秒内无双消耗减少，实用性其实也一般。貂蝉的EX反击是光圈，是很好的反击。貂蝉9□最后那一脚有属性，C3继承自《真・三国无双3》和《真・三国无双4》，最后两下为无敌。

诸葛亮 技

孔明主要招式还是用C4，辅以C2。比较吃亏的是他C4是个小跳，挨打浮空。C2虽然扇子有扔出动作，但近身还是能打到人的。SP C1是个雷电，若对手浮空时被打中，威力不错。C5受神速BUG影响小但范围本身就不行，C6不谈，以前就是个找打的招。孔明的EX反击也是光圈，很不错的反击。其9□和《真・三国无双4》一样，无敌。

曹操 速

《真・三国无双2》的斩王曹操又再度复归了。C6的5次属性实在是霸道。可能有人会觉得5□没了真空书不大安全，但他的左摇杆+R1可让全招式自带铁甲手效果。平时若需要快速出属性招(如面对弓兵、铁炮兵)也可以用C2。其C4在兵器合成好后也有不错的范围。他的C5范围挺大，可惜受神速BUG影响严重。因为是速，所以注意跳跃取消再配合技能强化会如虎添翼。



吕布 力

因光荣的一厢情愿而成为受害人之一。不过奉先依然强悍。合好兵器后可以用C4、C6(只按一下△)为主打，辅以C3、C5。C3的光圈虽然无属性，但清兵依然不差。C1仍然是前一式无敌、自带炎且防御不能。JC的挥戟动作为无敌。R1技能是个投技，消耗无双很多，威力也很大，旁边有酒壶或玉玺时可以用用。

孙尚香 速

能用作主打的招很多。C4范围不错，神速10后出招和收招都很好；C6是360度旋转，第一圈有属性；C3稍微比前两招差一些但也不错；C1一共踏三脚，第一脚有属性，可以在第一脚踏到人后直接用跳取消。而且若怕前几下□不安全，还可以事先发个R1旋转飞轮作为牵制；她的C2也是有属性，偶尔也能用来对付弓箭铁炮或据点兵长。至于左摇杆+R1的射箭，威力实在不敢恭维，高难度下偶尔能拿来牵制一下。

刘备 技

以往作品中的主力招C6因为光荣的一厢情愿而没了属性。如今主打技C3在带有旋风10和神速7以上时，即可形成真无限连，带分身不会影响无限连的成立性。C1也可以用来对付一下那些间接攻击兵和据点兵，不足之处是C1第一个滑步动作没攻击判定并挨打即浮空。C2有一定的判定加宽效果，也可一用。C5范围挺大但有神速BUG。C4则是范围太小。因此玄德公应以C3为主打，辅以C2、C1和C5。他的SP C1为小队加攻30秒，加得远不及袁绍，实际用处并不大。



孙坚 速

在游戏数据里，刘备、孙坚、袁绍、孙权、董卓和用剑的大众脸文官共用一个招式文件，因此不少招式是完全一样的。C1在神速10之后相当厉害，可作主打之一，不足之处依然是挨打会浮空。C5基本不受神速BUG影响，范围大自带炎而不带勇猛。C2也有判定加宽，也可用用。C4和C6并不推荐，一个范围小，一个出得太迟范围也不大。主打可以是C1，辅以C3、C2、C5。原地R1威力小可用于牵制。他的左摇杆+R1，自己损一段体力，全小队获得10秒无双无限效果。若配上合适的其它队员，那就像用了无双无限的金手指。

孙权 力

"大众脸文官剑法"的传人。他那C3是最后一下竖劈带属性，很不实用。C4范围很不错；C5受神速BUG影响很小，范围大自带炎不带勇猛；C1有属性，C2有属性也有加宽判定。C6是范围不错，可惜招式太偏后。可以像《真・三国无双2 猛将传》拿了天狼斩空剑那样，以C4为主打，偶尔辅以C1、C2、C5、C6。其R1必杀是火焰剑横斩，威力还可，但是并没有什么必要去用它消耗无双。



董卓 力

也是"大众脸文官剑法"的传人。不过董太师比起前面几位有些郁闷，C3最后一式不仅猥琐，性能也不行；C4是孙坚版的，范围很小；C5没什么范围还受神速BUG影响；C6没了属性。因此董太师现在比较适合用带有加宽判定的C2作为主打，辅以C1。其R1必杀为很有威力的投技。但依然不推荐。



袁绍 技

一样是"大众脸文官剑法"的传人。其C6和刘备一样没了属性；C5范围大但有神速BUG；他的C3，结束式看似和刘备孙坚差不多，但是实际判定的角度比刘孙二人小很多；C4和刘备一样，范围小。现在的本初宜用有加宽判定的C2为主打（但在有弓兵和铁炮兵处别用，中了就浮空）。辅以C5和C4。其C1依然是无敌的弓身动作。值得一提的是本初的SP C1，作用为30秒内小队体力越多、攻击越高。若是两行血满血，攻击力会变得非常高，像带上这个效果后的吕布一个R1投技能直接把激难下的大蛇一击必杀。

马超 力

在游戏数据里，马超、姜维两人和大众脸枪将共用一个招式文件，可谓大众脸枪法的传人。由于本作没有绝影，马上发无双又会强制向前冲，因此马超没有"马上超人"的风范了。步战招中以前作品常用的C6没了属性，因此得改掉以前的习惯。本作中马超比较适合用C3和C2作为主打，其实用熟了这两招会觉得马超其实还是很强的。他C1是两个动作，前一个有属性，后一个没有，而且挨打就浮空。C4是典型的直刺，C5没范围还受神速BUG影响，都不推荐。其R1必杀是个空中刺下来的招，要打中的话还最好是先C2挑空，耗无双不少威力又不怎样。用好C3和C2就够了。

黄忠 技

黄忠、夏侯渊、甘宁三人和用剑的大众脸武官共用一个招式文件，是大众脸武官剑法的传人。虽然提起老黄忠大家都会想到其箭术，但是在本作中他的箭术实在是不行，因为箭不带属性且单支箭威力低，激难下连射死个小兵都不容易，本作又没有净炎火矢和冰结冻矢，所以黄忠的C1、C3、SP C4都是毫无杀伤力的招式。本次的黄忠比较适合以略带加宽判定的C2为主打，辅以C4、C6。本来C6两次属性很好可惜太偏后，黄忠那武官剑法又是所有大众脸招中最不安全的。C5范围小还受神速BUG影响。EX反击也不够安全。

夏侯渊 力

历代妙才和汉升都挺像的，本作也不例外，黄忠的缺点他也都有，先是箭没威力，因此C1和R1必杀在激难下都没什么用；武官剑法不安全，因此只有一次属性的C6也用处很小；C5比《真・三国无双4》时好了，从突风换成了典韦C5那个风雷裂破，范围是大了但受神速BUG影响会偏左，且不带勇猛。总体上他的打法和黄忠一致，也是以C2为主打，辅以C4、C5。

张辽 力

张辽的C1－1在有神速10和旋风10后速度和范围都属上乘，大有追赶貂蝉、元让之势；而他的C3结束式和C4角度很大，可惜不能带旋风属性。当然文远本身的刀够长，不带旋风也能有效打击一大圈敌人，以上都可以作为主打。C5范围小还受神速BUG影响，C6因为光荣的一厢情愿而没了属性，R1必杀那个风球威力不算很大，消耗无双不少，都不推荐。



司马懿 速

因为本作的无双废了，所以仲达的实力大打折扣。C1冰气球能带其他属性，但实用性很小；C2扇子是扔出去的，近身会打不到人；C3和C6都没属性，C5范围很小。因此仲达还是只能用C4为主打。C4－1有属性（有神速BUG，5级后判定时间就会变短，10级后范围小得可怜），C4－2无属性且是软招，挨打浮空，且仲达的3□安全性不足，因此最好是在人群外空挥出C4－1，然后跳跃取消逃走，确保自身安全。左摇杆+R1可以用来冻人；原地R1的冰雹术虽然范围不错，但是消耗无双也不少。仲达需要时刻保持无双来应付不利情况。



吕蒙 速

这回他的主打招可以是C3，他的C3结束式比张辽的优势在于能带旋风属性，范围更大，并且旋风10、神速10后可以形成真无限连，装了分身也不影响无限连的成立性。其他招方面，C1火气球不实用，C2不带神速，C4旋风无效，C5范围小还有神速BUG，C6太偏后且是小跳，挨打就浮空。R1火矢阵消耗无双且威力一般，不实用，左摇杆+R1的绝对防御偶尔可以用来作取消之用。

甘宁 速

兴霸算是"武官剑法三兄弟"最强的一个。他的超强无双在本作威力依然不小，但由于蓄无双不便，又没有真空书，不好冰住了转圈，因此基本上还是废了。不过甘宁凭借一个C1也依然能保持强者的地位。其C1在神速10旋风10后可为主打，辅以C2、C4；C3性能一般；C5范围很大，自带炎但不能带很多别的属性；C6的刀风没了属性，不过他那C6蓄力动作时依然是无敌。

值得一提的是他的R1和左摇杆+R1，R1是极短的时间内无敌，左摇杆+R1是防御不能的跳跃攻击，由于R1的无敌时间实在短，出别的招都来不及，所以几乎就是专门为左摇杆+R1准备的，R1后马上左摇杆+R1即可在无敌状态下使出该招。

姜维 速

伯约是"大众枪法"的传人。本作中的伯约主打可以是C 3 和C2。C3若是连接△的话，多按出来的那几下里，奇数下自带前端范围2倍，且C3结束式和以前一样为无敌。C4不带旋风；C5范围小还有神速BUG；C6只有直刺有属性，不安全。R1威力不算大，消耗无双，不太实用；左摇杆+R1是防御不能的扫堂腿，但由于阳属性的存在，破防技和防御不能技的意义就很小了。



张角 技

张天师现在建议靠C 2 主打辅以C1。其C2在有神速和旋风情况下长度还是很长的，因角度不行最好带雷加点安全性。若带了冰，C2把人冻住后依然有C2×3的速攻杀将法，而张角别的招不行，1□却很好，接近270度的横打，因此C2的安全性还是不低的。挨打时可以出EX反击，张角反击是和孔明、貂蝉一样的光圈，360度范围，相当厉害。其他招式方面，C3最后的光圈因为光荣的一厢情愿而没了属性；C4和C6单个火球和《真・三国无双4》一样，威力系数是最小的1，即使中了几十连击也没什么威力；C5"黄天当立"虽有属性但范围太小，而且前面第2和第4方都是找打的。SP C1看似很有气魄，还能踩到躺着的人，但判定范围狭小，威力也不算大。

徐晃 技

徐公明首先有个特点就是不要带旋风属性，因为他带属性的打击类招式C2、C3、C4旋风全都无效(真诡异)。主打可以是C 3 和C4；其C5受神速BUG影响、C6无属性，SP C3同样很多属性都不带。

张郃 速

如今C4、C6都可以作为主打，再辅以C2。其C3结束式出得迟且前面是原地动作，不安全；C5范围过小。左摇杆+R1可以作为突进攻击对付一下间接兵种，原地R1虽能带斩，但为小跳，安全不足。第9□为无敌，和《真・三国无双4》一样。

甄姬 速

甄姊姊的C2和C4都有加宽判定，C4威力系数高达25，这两个脚技可作为主打招式，活用跳跃取消；左摇杆+R1有减缓行动效果(敌我都有效果)，可以用来辅助；R1的百裂耳光缺乏威力，C5范围小也受神速BUG影响，C6无属性，都不推荐。

黄盖 力

C4可以作为主打，辅以C2、C5。有分身时其C1会出现地上放一个炸弹再扔出去一个的事情；C 3 安全性不足，C6无属性，R1投技威力尚可，但耗无双不少，都不推荐。

孙策 力

伯符不要装神速，他那拐子是反拿的，范围全加在后面，除C6外其余招完全等于无用(从《真・三国无双2》起就不要装真空书)。主打可以用C4与C5，辅以C1、C2，其中C5会受神速BUG影响；其C3、C6均嫌安全不足且威力也不足，R1"天马流星拳"耗无双且威力不算大，都不推荐。

魏延 速

文长的C3结束式、C4和C6都不能带旋风属性，只有C1、C2是带的，但他C3、C4没旋风范围尚可。主打招式比较多样，C1、C2、C3、C4都可作为主打。C5、C6和左摇杆+R1安全性和伤害都不足，不推荐；R1早期较好用，后期因伤害输出严重不足，基本没什么用武之地了。



庞统 速

士元此次主打可以是C 4 与C2，R1也可以做点辅助，多注重跳跃取消。其左摇杆+R1虽然威力较大但耗无双，不是很实用，其他招式也都因为安全性差，都不推荐。其JC与第9□和《真・三国无双4》一样为无敌。

孟获 力

出招慢是其弱点，所幸神速10后C3、C4速度尚好，均可用作主打。其C1依然是无敌的弓身动作，可用于逃出重围。C2、C6不带兵器属性，C5范围小还受神速BUG影响，均不推荐。R1是个投技，威力尚可，但消耗无双较多，也不是很实用。



祝融 力

可用C4作为主打，辅以C2。其C1第一脚有属性，若带了冰，冻住对手后可以用△连续攻击；C3不太安全但也可用用；C5范围小且受神速BUG影响，C6无属性，均不推荐；R1火球阵伤害尚可，消耗无双不少，依然不是很实用。

大乔 技

C2、C3、C4均可作为主打。C1火气球不实用，C5范围小还有神速BUG，C6无属性且收招奇慢，均不推荐。SP C1是让未上场的人无双恢复加快，看情况来决定是否使用吧。

小乔 速

C4扔出扇子后转一下角度会使打击面变得很大，可作为主打，辅以左摇杆+R1那飞天一脚作为解围之用，C2也可用用；C1是第一下有属性，可以打一下直接跳走。C5范围小且有神速BUG，C6只有一次属性且不安全，原地R1威力范围都不理想，均不推荐。需注意小乔的第3、5、6、8、9□均为软招，挨打即浮空……

曹仁 技

子孝可以C4作为主打，判定偏左，出时向右转点，再辅以C1。其SP C2威力还可以，缺点是第一下判定太小容易打不到人，打不到人就不能出现第二下；C2、C3无属性，C5范围小有神速BUG，C6招太靠后安全性不足。另外和《真・三国无双4》一样，子孝第3□、第8□为无敌。

周泰 速

低难度下周泰用左摇杆+R1和原地R1以及JC(其JC全程自带范围前端2倍)就能很顺畅地打了，但在激难下这三招威力太小，JC落地也不安全，因此还是以C4为主打，可辅以C1(C1第一刀有属性且无敌)、C2及用两招R1招作为辅助。其C5范围小且有神速BUG，C6不管一段还是两段范围都过小，均不推荐。

月英 技

C4、C6均可作为主打，且装了移动上升带了神速后，C6把对手吹飞可以来得及走过去继续接C6。其C1、C3安全性有所不足，C2旋风无效，C5范围小有神速BUG，SP C1威力不是很大，耗这个无双不如用来出EX C招了。

曹丕 技

子桓的C2、C4均可主打，辅以C5。C3安全性不足，C6过于偏后。SP C6出得慢且招式偏后，威力还不如直接出个C6。此外子桓的C2、C4、C5、C6后按□的冰气球以及C10依然都健在，虽然在本作中用处不大。



凌统 速

C4没了属性，所以得活用凌统有无敌时间的C1，其实踢准了可以在吹飞方向继续C1一直连到死。此外C2和C3也可以结合着用。C5有属性，但判定距离并没有目测的风那么远，C6自带炎和极意，因为不带其他属性，是个大伪连，很不安全。他那两个R1技能纯粹是光荣在恶搞春丽的百裂脚和回旋鹤脚蹴，性能十分鸡肋。

庞德 力

C3与C4均可主打，辅以C1，其C3中间式自带范围前端2倍并有加宽判定，C1可以带撞人的绿色斗气，提高了安全性。C5范围小有神速BUG，C6太偏后，不是很实用。R1突进很快，威力也不差，只是消耗无双也不少，在合适的时机用用吧。

关平 力

咸鱼翻身的代表。C4在神速和旋风的作用下堪称最强C4之一，把一个关卡整张地图都清了也不是什么问题。其他所有招式性能都不是很好，也全被C4的光芒掩盖了。只要会用他的C4，就是来十个吕布也不在话下。

星彩 速

彩姑娘可用来主打的招很多，合好兵器后，C1(C1—1不可跳跃取消)、C3、C4配合跳跃取消都挺好用，C1的绿色撞人斗气也有助于提高自身安全性。C5判定宽度比《真・三国无双4》时大了些，但缺点是不能跳跃取消，C6威力系数高达25，可惜太偏后，彩姑娘的第4、5□又很不安全。R1防御不能且打中敌人后马上追加可以增加些伤害，可以接个C1；她左摇杆+R1是用脚甩出的冲击波，判定距离比眼见的冲击波稍短些，威力还可以，早期可用于杀敌，后期嫌威力低了可用于牵制。





左慈 速

因为光荣的一厢情愿，左慈既受害又受益。C4无属性，C6自带炎。若一定要用到属性，可以使用其C2，左慈的C2范围并不小，配上自己本身就有的加攻速后，也是很强的，再辅以C5远程偷袭。不过他最强的招式是左摇杆+R1+□的“一掌乾坤”，该招无任何消耗，威力不小，范围不小，且出招时为无敌，可以说是很无赖的招式。就算只用这招，小心点也能无伤过激难了。R1带减防效果，对自己人也有效。

真田幸村 技

C4(只按一下△)依然是主力扫兵招，SP C1对将威力不俗。C2和C3因为跳到空中，高难度下安全性不足；他那C1还是得无视之，不管什么时候按出来了八成没好结果。

前田庆次 力

C3、C4都是不错的主打招，可惜C4结束式不能带旋风属性。C1和C2攻击范围和安全性有些不足。R1技能能使自己30秒内全招式防御不能，乍一看很是逆天，其实作用并不大，因为本作中主要伤害输出都是属性招，而属性招都有阳属性存在。

织田信长 技

信长恢复了《战国无双》的招式。C3最后一下穿刺连按多下△就能穿更远(其实是多段，最后一段有属性)，比较建议用EX C3，拉开一定距离挥空使出效果较佳。C4建议只按一下△，虽然蓄的时候能震晕人，但毕竟判定近，还是会被敌兵打到。C2对将威力不小。信长的马上C4依然继承了《战国无双2》里的2连击和高伤害，只是本作很易被打下来。R1比较鸡肋，发个球用不同C技打破有不同的效果，威力不大还麻烦，不如省了。

明智光秀 速

他的很多招在激难下比较郁闷，因此还是合好兵器用C4来主打较好。左摇杆+R1在低难度可以当主打，高难度可以牵制，可辅以C5。其C6、C7、C8(C8自带判定长度前端2倍)和原地R1安全性有所不足。C1和幸村C1差不多，使出来经常没好结果。

石川五右卫门 力

石川的C3、C4均可主打。C3—1有判定加宽，所以范围实际上不小，C4转前3圈没属性时可能是AI设置问题，意外地要比想像中安全。C2因为带属性招少，威力和出招速度有所不足。他的无双算是威力很大的了。R1又是去恶搞CAPCOM的，性能很鸡肋。此外石川JC有BUG，范围为全屏，可以带冰属性。

上杉谦信 力

谦信可以用C4主打，辅以C8。虽然C4有范围但不带勇猛，将就着了。C8可以多段，注意控制方向。C5虽然范围也大但有神速BUG；C6有一些判定加宽，分身无效；C7安全性不足。R1技能是三个大型幻影连续刺，威力不算很大，但耗无双，不是很实用。



阿市 技

阿市首先不建议带10级神速，要带也带个5级最多了，要不然她太多的招式会受神速BUG影响(C4判定时间变短、C6出到身后、C7出到右上角、C8判定时间变短)。主打可以是C5，辅以C4、C7、C8，若C5打到将可以接C8，威力很大。C7对地上敌将可以用用，C6受神速BUG影响严重。SP C1防御不能且能使挨打的敌将接着受到的伤害加大些，不过对阿市来说用处不大。

阿国 技

可以用C3为主打，偶尔辅以C4—1(但C4—1居然不带旋风)。C2滞空招式长而无力。R1技能是全小队加攻，可以作为辅助。相比《战国无双2》要强了些。

女忍者 力

女忍者C3结束式和JC都有BUG，范围均为全屏。因此女忍者可以以C3为主打，辅以JC。C2和C4因为要和宁宁弄点区别，结果搞得不伦不类，性能差宁宁很多，均不推荐。至于C1……我们忘了它吧，跟幸村C1真是一对。R1技能为5秒钟左右无敌，在面对很多间接兵种时可以先用了上去打，效果挺好。

杂贺孙市 技

主打技是C4和EX C4，合好兵器后一个近身子弹全中，直接一行以上HP没了(注意C4子弹没穿透性，别说敌兵，就是个自己人也会把子弹给挡了)。C2和C3安全性都有问题。C1的神速BUG很搞笑，会使最后一枪变成打飞机(往天上打)。SP C1威力范围都不理想，还不如留着无双用EX C4实在。

武田信玄 技

最该是力的人居然是技，偏偏他那EX反击是不抓到人就不无敌的，且抓空动作挨打还浮空……信玄主打便是C4，无论C4—1还是C4—2，神速10或用EX C4时出得都很快，范围也不错，基本不受神速BUG影响。SP C1其实就是桑吉尔夫的近身一圈+重腿的投技，可惜威力一般。其他C招安全性都有很大问题，均不推荐。

伊达政宗 速

该是技的人却是速。作为主打的C4虽有3次属性却因为速度不快、范围小、结束式不能跳跃取消的原因安全性不足(要是技的话用EX C4应该就没这问题了)。C3安全性和伤害输出也一般，只能在游击战时用用；C2是对单招式，人多时不宜随便乱用。C1和左摇杆+R1技能都是花哨有余、实用不足，均不推荐。原地R1有无敌时间，可惜威力不足，范围也没有目测的大，一般用来取消的。

浓姬 速

主打是C4，偶尔可辅以C3。她的缺点在于前三脚既不快又太短，C4出来之前挨打的可能性很高。R1威力很小，一般用于取消，左摇杆+R1和她老公类似，放定时炸弹，然后用不同的C招引爆，爆炸威力都挺小，不过放弹动作快，也可作为取消之用。

服部半藏 技

主打是C4和EX C4，若带了吸活，会发现他的消耗变得很微小，而伤害输出却非常大。SP C3是带上影分身；其EX反击带斩属性且近身可中多段，伤害输出是所有反击中最大的。只要多用C4和EX C4加上反击，打兵打将都很容易，属于打人能秒人，挨打还能秒人的人物。



森兰丸 力

兰丸以前的大伪连C4因为神速的作用变得很快，且三次属性相当厉害，因此作为主打。要注意的是神速后C4浮空高度问题会导致最后一击不中，若要保证全中可以不带分身改带雷或先冰住。C1可以偷袭，C2、C3夹杂很多没属性的动作，偏慢，不推荐。R1是直的火焰，威力还可，但远不及有属性的C4，还要耗无双，不推荐。

羽柴秀吉 技

C4、C6、C8均可作为主要攻击手段，辅以C5。其SP C1是全小队出招速度上升30秒，堪称本作最强辅助技能之一，很多因为出招慢而不强的人物在他这技能下都有化腐朽为神奇之效果!

今川义元 力

本作义元很让人失望。能主打的只有C4了，C4只按一下是直接踢出球，近身不安全，按满是先出个风再踢球，两下都有属性，但那风的范围还是很小，依然不安全。C1、C2、C3都很危险，都不能随便使用。其R1技能……堪排本作倒数第二……

本多忠胜 力

忠胜可用C3和C4主打。其中C4只出两下(一拳打地和第一下有属性的横砍)的话，当有神速10旋风10和雷时可形成真无限连。C1—1没属性太慢容易扛血，C2范围偏小，均不太推荐。R1技能和关羽类似，带有30秒内自身出招速度上升的效果，十分厉害。

稻姬 速

《战国无双2》里她的一些招式设定问题在本作依然存在。主打用C4，按全了有两次属性，情况不妙就马上跳跃取消走人。如前面所说，箭的威力太小，激难下杀个小兵都要好多下，因此她的左摇杆+R1和原地R1只能用于牵制，C1和C2就基本没什么用武之地，C3因为要按全了才出属性还有转向不便的问题，用途也不大。

德川家康 力

可以C4为主打，辅以C6、C7。其R1技能"MEGA粒子炮"威力绝大，若事先将人冰住的话一炮便可轻易轰死一将。其余C招性能均一般，不推荐。

石田三成 速

主打可用C4，偶尔辅以C1。其C3—1没属性，C3—2有神速BUG，不推荐。其左摇杆+R1虽然耗无双，但出得很快，范围不小，威力尚可，当面对很多敌兵时可以先用此招起手(要是带孙坚的话可以稀里哗啦猛放了)。R1的援护射击作用不大还耗无双，不推荐。



浅井长政 力

主打可使C5、C8，辅以C4。其C6无属性还是软招，C7范围欠缺，均不推荐。R1技能怎么看都像魔神Z的"ブレストファイア"，消耗无双，威力尚可，不是很实用。

岛津义弘 力

可以用C4、C5(C5虽是360度但不带旋风)为主打，辅以C6、C8。C1能带上撞人绿色斗气，有助于提高自身安全性。R1是个突进，并带上30秒强化自身能力，也算比较实用。

岛左近 速

C4主打，辅以C3。比较可恶的是第3□和C3(出完)居然成了软招，挨打立即浮空。C2安全性略有欠缺。R1援护射击耗无双且作用不大，左摇杆+R1雷击可用于取消。C1那个无敌BUG可以搞出很多搞笑镜头来。

立花訚千代 力

C4、C5、C6都是很不错的主打招，C7打中后才能出现的那条激光威力很大，C8也性能尚可，除了前面的没属性的外，其他C招都挺好。R1是大型雷击，由于出手和收招都超快，若吃到玉玺的话连放也相当凶猛。此外她有激无双BUG，会有无双槽没了还不断发激无双的事。

直江兼续 技

主打和《战国无双2》一样，依然是C4配合C3。比较推荐EX C4，但C3无论带神速还是用EX C3，那激光都会出到右上方去。SP C1那飞刀威力很小，基本只在低难度能用用。

宁宁 速

《战国无双2》里的无耻C1现在没那么强的性能了。可以C3、C4作为主打，注意跳跃取消的话还是很安全。R1技能是带影分身，出和收都非常快且无消耗；左摇杆+R1怎么看都是饭纲落，可惜虽无消耗，威力不足。

风魔小太郎 速

可以C2、C4为主打。人多时可用C2，范围和伤害都不错，对将可用C4，其C4在带有雷和神速后可形成真无限连，且带分身不影响其成立性(C4结束式应该是分身无效，不然不会无影响)。此人除了几个用笼手的招式外基本均为拳脚类，带了旋风基本没效果。R1投技实用性一般，左摇杆+R1是滑行踩躺地的敌人，判定小且很难踏到人，但可作为取消之用。

宫本武藏 技

C2、C3、C4都不错，适时而用即可。SP C1为加攻。其实武藏招招都有多次属性，伤害输出完全有保证，SP C1消耗不小，不算实用。

远吕智 力

可以用C1、C4为主打。C2和C3带属性的动作都不理想，C3—1自带冰但第2方就把人打浮空了……第1方为无敌，无双结束时能附带3秒左右的无敌时间。其R1技能……义元的是倒数第2，那他的就是倒数第1了，判定范围小到只有集合处那一点，即使对大批小兵放也可能一个人都没打到。

妲己 技

C4是360度多段属性攻击，可为主打(要注意，她第2□实际有几段，跨出去的那一步才是第3□。此外要多熟悉这招的方向控制)辅以C1和SP C1。C3只有一次属性，而且方向控制不便，不是很推荐；C2、C6缺乏范围；C5因为第3、4□踏步很大，除非预先算准，不然命中率不高。SP C1就是连续多段的C1，对将有很强的杀伤。



专用道具补遗

妲己	杀生石	关卡	战国2章外传 川中岛の战い
条件：	●董卓出现后，6分钟以内将德川家康、董卓、司马懿击破。●满足以上条件时，用妲己完成200人斩。		
远吕智	神变鬼毒酒	关卡	战国终章外传 白帝城の战い
条件：	●开战后8分钟以内将严白虎、布施孙兵卫、阎圃、荒木村重、水鬼、风鬼、斋藤龙兴、冈吉正击破。●用远吕智完成200人斩。		

软硬兼施

HARDWARE & SOFTWARE

敏锐洞察市场风云变幻 软硬件实用信息综合报道

主持人语

顾名思义，“软硬兼施”是一个全方位介绍各类软硬件知识的科普新栏目。随着群众DIY水平的日益提高以及各类周边产品的增多，如今这方面相关资讯非常丰富，本栏目除了关注以上内容外，次世代主机相关内容同样也是我们制作的重点，我们会选择对玩家最有用的市场资讯及时告诉大家。本栏目的版块设置相对灵活，只要读者关心我们就会提供，如果您有什么要求请Email给我们，我们会在第一时间制作相应的内容。希望“软硬兼施”成为读者们游戏视野的放大镜。

question@UCG.com.cn

HACKER 破解直击 Hacker inside

文 零下

任天堂警告玩家勿安装Wii直读

日前，任天堂欧洲分部在官网上刊登了一则警告，希望玩家保持理智，不要听信宣传擅自拆解主机及安装直读芯片，因为这将导致玩家失去保修及其他相关合法权利，并有可能将被起诉。

而日前，在网络上有已经安装了直读芯片的玩家表示，在运行了最新推出的游戏后主机出现无法启动的状况。其实这种情况正是由于玩家运行了其他区域的最新游戏错误的安装了与主机区域并不匹配的最新版本的系统，只要在运行游戏前上网安装对应区域的最新系统即可避免发生此类问题。



Darkfader成功Dump Wii固件程序

Darkfader是当年首个成功破解NDS的Hacker，并成功在SLOT-2烧录卡上运行了NDS游戏。现在Darkfader再度出山，成功地将Wii的固件芯片内的程序导出，并开发了专门的写入套件对其进行改写。虽然目前没有取得什么实质上的成果(比如用Wii直接读取SD卡上的ISO文件)，但却已经迈出了重要的一步。



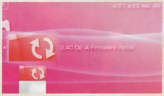
SONY vs. Dark_AleX攻防大战上演

此前当Dark_AleX在第一时间解析了官方3.30系统文件后发现，SONY留给他用于开发3.30 OE系统的空间已所剩无几，用原先的办法无法解决空间问题。

但是通过不断的摸索和尝试，在官方推出3.30系统后的第三个星期，3.30 OE-A终于和大家见面了。这次的3.30 OE-A的更新主要是将附带的系统版本由3.10升级为3.30；并且修正了在3.10 OE系统下，待机恢复后可能出现的不稳定的问题；另外还增加一项系统保护功能，以防止安装更高版本的固件模块。除此以外本次最大的更新就是支持了720X480分辨率的MPEG 4 AVC视频，令MP4文件的清晰度达到了UMD电影级别。

而就在3.30 OE-A系统发布不到1周时间，SONY紧急发布了3.40系统，但这次的升级仅仅是强化PLAYSTATION Network专用游戏的支援机能，并使PS模拟游戏可以在PSP以及PS3上升级。另外，还删除了在GAME目录下的“版权管理”选项，而相关资料改为在游戏信息中显示。

但这次的较量并没有结束，48小时之后，Dark_AleX发布了3.40 OE-A系统，除附带了3.40版本所应有的正常系统更新之外，还修正了此前OE系统中出现的随机数据被写入lcdc.prx或emc_sm.prx的RAM空间中的BUG；重新启用了从3.03 OE-A被删除的Autoboot功能；刷机程序会自动生成F1的文件夹，并且会检查DXAR文件是否与当前的升级匹配，不再会有因为误用其他DATA.DXAR刷机造成的变砖事故。



但这次的3.40 OE-A系统却出现了难以预料的状况，不少玩家安装之后出现了无故的开机黑屏或者在恢复菜单死机等问题，经研究发现是由于3.40 OE-A系统的F1设置与先前系统存在差异，尤其是安装了中文补丁后将有较大概率出现该问题，解决方法为格式化F1空间。

周边评测 Accessories

文 Zwevd

金手指谁更牛？DSLink PK R4

4月13日DSLINK发布了2.00软件及内核，4月14日R4发布了1.08内核。这次更新后，两者都支持了金手指功能。由此刻开始，NDS烧录卡进入了金手指功能的对决。下面将以DSLINK和R4的金手指功能进行一次比较。

使用上 DSLINK要使用金手指功能，除了要将内核升级到2.00版外，还要通过转换软件来转换游戏，转换过程中会自动写入金手指的代码；R4只需把1.08内核文件、金手指数据库文件及支持金手指功能的NDS ROM拷贝到TF卡里，即可直接实现金手指功能。

在使用上，可以看出DSLINK不及R4的方便，DSLINK多了转换游戏这一步，而R4则绝对是傻瓜级的操作，适合初学者使用。

数量上 毕竟，DSLINK和R4两者都是刚支持金手指功能，所以所支持的游戏数量都不是很多。截至4月21日晚，在官方发布的金手指文件中，DSLINK支持游戏的数量到379个，R4支持游戏的数量到391个。

在数量上，两者所支持的游戏数量都差不多，R4暂时优先。而在支持游戏的列表中可以看出，DSLINK的金手指已经支持了已有的IDS游戏及1个SFC游戏，而R4目前仅支持NDS的游戏。

游戏上 [测试工具：NDSL(已刷机)、DSLINK、R4、1GB KINGSTON TF卡]

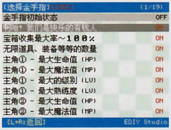
在DSLINK的游戏菜单中，支持金手指的游戏在菜单的右方会显示为灰色的图标，不支持金手指的游戏则显示为橙色图标；在R4的游戏菜单中，支持金手指的游戏会在下屏显示“金手指”的字样。

因为NDS游戏众多，不可能全部都测试，本次重点测试了两者所支持的汉化游戏。

测试中发现，DSLINK所支持的游戏的汉化ROM都能正常地使用金手指功能，而R4的测试结果就不是很令人满意了。经测试发现，在R4中，汉化的《动物管理员》、《红侠乔伊》、《任天狗》(3个版本结果一样)、《动物之森》、《最终幻想3》(日版和美版的汉化版结果都一样)、《银河战士猎人》、《游戏王GX精灵的召唤》、《光辉圣约》、《重装机兵 钢之季节》几款游戏均无法支持金手指，而以上游戏的CLEAN ROM都能正常地支持金手指功能，由此看来，R4对汉化ROM的支持度还有待提高。

功能上 在DSLINK菜单中，只要在支持金手指的游戏上按A键即可进入金手指功能选择列表；R4则是在支持金手指的游戏上按Y键进入金手指功能选择列表。在支持的金手指功能上，两者各不相同且各有特色。

目前DSLINK的金手指功能选择



列表是中文菜单，这样国内玩家就能很直观地选择自己所需要的功能及关闭不需要的功能；而R4的金手指功能选择列表却是英文菜单，这对英文菜鸟来说在使用上会有一定的困难，毕竟可能连开启了什么功能都不知道，希望R4的官方以后能推出中文菜单的金手指数据库文件，照顾一下国内的玩家。

在实际的使用中发现，DSLINK可以同时开启的金手指数据量是有限制的，在金手指功能选择列表中下屏上方会显示当前的数据量，如果数据量超过0x800则超过限制并显示为红色，这时游戏将无法正常运行，必须关闭部分功能才能正常运行游戏；R4，在目前的使用中没有发现有金手指数据量限制的现象，但是如果一次



开启多项功能后再运行游戏的话，游戏会出现明显的拖慢现象，严重的话甚至死机。

目前DSLINK支持进入游戏后通过热键随时随地开启和关闭金手指功能；R4目前只能在运行游戏前设置好开启或关闭金手指功能，进入游戏后将无法改变。

其它 DSLINK的金手指功能使用的是以CHT作为扩展名的金手指文件，在网上找到的CHT文件直接拷贝到转换软件安装目录下的“cheat”文件夹里，再重新运行转换软件，就能自动添加新的金手指游戏，也可在软件里的金手指管理菜单中自行添加新的金手指文件，还可在这里增加金手指功能，前提是你要知道该游戏的金手指数据；R4的金手指数据内置在金手指数据库文件“CHEAT.DAT”中，官方已经发布了金手指编辑器，遗憾的是官方目前只发布了英文版本的编辑器，还好有热心的玩家将这个编辑器汉化了，汉化版本的下载地址为：http://www.a9vg.com//download/tool//200704/858.html。但目前这个编辑器无法编辑官方数据库“CHEAT.DAT”文件，只能编辑用户



数据库“usrcheat.dat”文件或者创建新的数据库文件，还可以直接导入已有的XML数据文件。因为R4的金手指编辑器已有汉化版，所以使用方法在此不多说了。

总结：目前DSLINK和R4所支持的游戏还不算多，但几乎已支持了所有的一线大作，对于游戏苦手来说以后不用再担心游戏打不过和被游戏玩的情况了，只要使用了金手指功能，即使是以前秒杀你的BOSS也会瞬间变成被你秒杀的杂兵。

由于DSLINK和R4的金手指功能都是初出的关系，所以两者在运行游戏后都不够稳定，偶尔会出现死机的现象。现阶段，开发者的首要任务是提高金手指游戏的稳定性及支持更多的游戏。

烧录新讯 Rom & Ram

EZ三合一扩展卡全面兼容主流烧录卡

为了让更多的玩家能够真正领略NDS以及NDSL所带来的掌上风暴的魅力。EZ小组发布EZ三合一扩展卡新版软件，全面兼容目前主流SLOT-1烧录卡。如EZ5、R4、M3DSS、SCDS、DSLink、N-Card、DS Fire Linker、AK+等等，均能够与EZ三合一扩展卡搭配实现：完美运行所有GBA游戏、支持NDS游戏与GBA游戏联动；支持无线浏览器Wi-Fi上网；支持NDS游戏震动功能。另外，针对目前处于主流地位的水晶白NDSL主机推出了时尚防尘卡大小的白色三合一扩展卡；还有针对老玩家手中的NDS所推出的经典GBA卡带造型的新款产品。全面照顾玩家的各方面需求，力求尽善尽美。

EZ三合一扩展卡产品特点

- 兼容EZ5、R4、M3DSS、SCDS、DSLink、N-Card、DS Fire Linker、AK+等主流SLOT-1烧录卡。
- 相当于256M容量的GBA烧录卡，轻松支持所有GBA游戏(2800款以上)。
- NorFlash闪存芯片，流畅运行任何GBA游戏，绝无拖慢
- 硬件存档全面支持各种存档格式，《最终幻想战略版A》、《口袋妖怪》等完美支持。
- 芯片拟真系统，独家支持《口袋妖怪 钻石·珍珠》联动。
- 支持触摸手写输入，浏览网页轻松自如。
- 支持UTF-8编码简体中文及繁体中文网页浏览。
- 互联网浏览功能对应802.11b无线网络，全国大中城市均有分布热点。



- 128Mb高速缓存，两倍官方内存扩展卡芯片容量。
- 内置力回馈震动感应电机，震感强劲有力。
- 独创三级震动可调机能，为玩家准备最佳游戏体验。
- 完美对应美版《应援团》、《银河战士 猎人》等超级大作。
- 支持API开放，令更多自制软件也能对应振动机能。

M3DS Simply内核更新C06 v1.04final

GBalpha于4月17日发布了M3DS Simply C06内核(下屏幕版本显示为V1.04)。在C05内核的基础上增加金手指功能(把金手指数据库 cheat.dat 放到 _system_ 目录下。如果完全不需要金手指，可以删除此文件)；支持官方数据库(cheat.dat)和用户数据库(usrcheat.dat)功能，支持分别独立升级；提供金手指编辑器(Cheat code editor)，方便制作用户数据库，支持导入 XML 文件；改善 0982 和 0988 偶尔花屏问题；自动运行根目录下的 default.nds，按 B 键开机至主菜单可暂时屏蔽，不需要自动运行可删除此文件(按 X 键)。

EZ5更新1.40版内核

EZFLASH小组于4月24日发布了EZ5的1.40版内核。

新版内核更改存档模式，当一直玩同一个游戏的时候不对存档芯片做备份/写入操作，换游戏玩的时候，自动从存档芯片中备份之前游戏的存档到MicroSD卡，然后从MicroSD卡写入新游戏存档到存档芯片；增加手动备份当前存档芯片中的存档到MicroSD卡的热键， L+SELECT；增加亮度调节功能热键， 在EZ5主界面按L+方向键上增加亮度，L+方向键下降低亮度；修改文件容量显示为MB/KB缩写；EZ 3in1卡性能改进：支持《口袋妖怪》联动；系统菜单新增内置混合模式功能。同时，还发布了EZ5 1.02版混合工具，支持更多的游戏。

DS FIRE LINK、N-Card更新1.23o版内核

4月11日DS FIRE LINK发布了1.23o版本内核及软件。新版本允许所有存档都保存到同一个目录下；增加多存档系统，START键调用；自定义背景文件，文件路径为dsystem\skin(c_file.bmp格式256X192，24位色上屏；desktop.bmp，格式256X192，24位色，下屏)；增加passme功能，L+R+A+B；增加2D显示模式(在/dsystem/global.ini中的[MENUINFO]下有一行DISPTYPE=0，这个0就是2D，如果喜欢原来的3D的话就改为1就可以了)；增加格式化时自动创建dsystem系统文件的功能；增加boot loader,在插入火线卡的情况下允许选择启动方式。N-Card的更新内容和DS FIRE LINK的相同。

DSLINK发布2.10内核及转换软件

4月23日，在DSLINK用户交流群里发布了DSLINK发布2.10内核及转换软件，本次更新修正不选中金手指时软复位不能使用的问题；修正金手指项目名称不能出现一些特定字符的问题；用右键菜单的删除游戏和存档功能会自动删除金手指数据文件，另外如果再次添加相同ROM，并且没有启用金手指功能也会自动删除以前留下的金手指数据文件；修改PC软件进入前的初始化方法，这个初始化过程几乎不存在了，节省打开软件的时间；优化CHT文件处理部分，占用内存更少，处理速度更快；增强CHT文件格式识别，可以自动检查出一些格式错误，发现错误软件将提示错误类型和在金手指管理中显示错误的金手指项目；增强支持一些特殊的CHT文件数据格式，0928之类的金手指正常了；在NDS上选择金手指时对道具等项目内容超过2项的弹出窗口用列表选择内容，更加直观方便。

文 Zwevd

本文内容仅供参考及研究使用。

360全方位

栏目主持 多边形

360°搜罗半月间次世代先锋最新动向
为您全方位了解X360铺平畅通之路



由于这期忙于《Xbox360专辑》的工作，所以本次专页被迫缩水成一页，望大家见谅。整个栏目将从下期正式改版，从本期专页开始将逐渐添加新栏目，本次新增的栏目“360卖场”将为各位带来Xbox LIVE Marketplace的购物指南，尽量花最少的钱获取最大的快乐，同时希望各位如果有什么新发现或者新心得，都可以给我们投稿。另外levelup论坛Xbox专区的“LIVE玩家社区”也开张了，欢迎各位LIVE玩家前去登记自己的资料，以后找朋友玩游戏就方便多了。最后再次提醒一下，别忘了本栏目的专用信箱： polygon@ucg.com.cn

360成就犯

星之海洋



上期杂志刚一上市，就有朋友发来短信：“嘿，你说到以前游戏中有类似成就的设定时，怎么把‘星海’给忘了？”其实在写上期那篇《并不新鲜》时，我第一个想到的就是tri-Ace的RPG大作“《星之海洋》系列”，不过后来因为别的考虑而没有写它。现在正好有确切消息说5月12日将宣布该系列的新作，所以就来写写它吧。

在本人看来，《星之海洋3 导演剪辑版》是PS2上最好玩的RPG，我的理由有3个：优秀的战斗系统、爽快的必杀技设定和令人着迷的战斗收集。这里重点要说的是战斗收集。所谓战斗收集，等于是游戏制作人给玩家出的课题，一共有300个。这些战斗收集大致可以分为3类，第一类是累计型，如累计战斗次数、累计移动距离、累计按键次数；第二类是挑战型，如不受伤击败特定敌人、限时击败特定敌人，只用道具击败特定敌人；第三类是最有趣的，它考的是玩家对游戏的熟悉程度，比如打出特定数字的伤害、回复特定数字的HP等等。所有战斗收集的条件都是不可见的，而完成一定的收集率后还有奖励。当时很为之疯狂了一阵子，当完成一场战斗时突然跳出“战斗收集达成”的信息，那个时候真的很有成就感。

没错，说到成就感，自然就扯到成就了。现在新作的对应机种还未定，如果登陆X360的话，不管是2代的声音收集还是3代的战斗收集都能顺利地转变为成就。如此说来，新作登陆X360似乎再合适不过了。但转念一想，我觉得单从成就角度来说也许这反而会成为新作登陆X360的障碍。因为收集要素其实是“《星之海洋》系列”的最大特色之一，在日式RPG里拥有类似设定的并不多见，更别提谁能够超越它了。但如果变为成就的话，势必就会变得“泯然众人矣”，而且肯定会有玩家因为“太费时间”之类的理由将其无视。

如此说来，“《星之海洋》系列”大概是最不需要成就系统的游戏了。至于游戏制作人会不会选择X360平台，就不在本文的讨论范围之内了。幸好我们不用等很久，答案在下一期就可以揭晓了。



本期推荐游戏

《战国无双2》

难度：★★☆☆☆

耗时：★★☆☆☆

本作的成就拿法概括起来就是让全武将出现，我们只需要将11名角色通关，就可以拿到850点成就。再玩一次双六模式并取胜，就可以拿到阿国，这样就有900点成就了。不过剩下的100点需要玩家打出森兰丸、佐佐木小次郎、柴田胜家，这需要玩家将无限城打到第80层，算是比较耗时。

编辑360日记

拿什么奉献给你

写下这个标题，自己都觉得有点肉麻……

这个月最忙的一件事：《Xbox360专辑》，从去年底开始策划，准备了将近两个月，专门为各位“软饭”奉献的一顿饕餮大餐终于制作完毕了，等大家看到这段文字的时候，应该已经可以在市面上看到这本专辑了，还请多多捧场。

这次专辑内容可以说都非常具有看点，极具收藏价值。比如说卷首特辑的《X360揭秘》，是由海外的专业人士亲自撰写，由国内专业玩家“东方蜘蛛”翻译，专业性和可读性都是一流的；特别企划中《旧世界的遗产》也是由号称国内头号软饭的“叉包饭斯DKCK”撰文，细数怀旧Xbox大作，相信很多资深“软饭”看到文章应该很感动；攻略就更不用说了，几乎每一篇攻略都有取自官方资料的部分，从权威性上是不用怀疑的……好了，再说就真成广告了……

不过话说回来，这段时间也没怎么上LIVE，一个是因为忙，一个是因为搬家，结果网络出了问题，阿修罗上上个星期告诉我说《BOOM BOOM ROCKET》很好玩，至今还没下载回来。上次说要用Richter再通一次《恶魔城》，目前的进度也停留在初始阶段。LIVE上的更新也有一堆了，不知道啥时候能下载回来……

［文：多边形 插图：大魔王］



levelup.cn

levelup已经为各位X360玩家开设了XboxLive资料登记页，欢迎各位登陆XboxLive 中国玩家公社登记下你的Live资料。也希望各位能够在这里找到同好，一起联线对战。

下来简单介绍一下登记步骤

1 首先你必须要有一个levelup论坛ID。

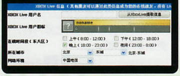
2 登陆论坛后请在顶部的按钮“用户控制面板”上悬停鼠标，点击“登记XboxLive信息”。

3 进入登记页，首先在“XboxLive 用户名”中填入你的XboxLive ID，接着点击右边的按钮，从XboxLive上提取ID信息，之后就可以从下方的图表中看到自己最近一次登陆XboxLive时的情况了。

4 接着填入你平时游戏的在线时段、所在城市以及网络环境，再点击最下方的“更新我的live信息”按钮，就可以登记成功了。

5 此时就可以在“XboxLive 中国玩家公社”(http://bbs.levelup.cn/bbs/New_XboxLive.asp)中看你所登记的信息了。

levelup已经开设了“XboxLive联线专区”，欢迎大家在这里召集比赛、交流心得，levelup.cn也会定期举办官方比赛，并有丰厚的Live奖品。一个人玩多没趣？上Live对战才是王道！



360卖场

贵死人的《偶像大师》

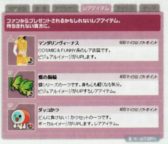
4月24日，NBGI放出了美少女育成游戏《偶像大师》的第4弹下载内容。NBGI的前3弹活动可谓捞足了银子，既中饱了私囊，也推动了微软点数的销量，可谓Xbox LIVE日本地区最红的游戏。此番的第4弹一经推出，依然有无数玩家立即跟进，再次创造了一个小高潮。

第4弹下载内容中的重头戏有：全角色的生活服装、全角色的运动服装、Namco经典游戏《神奇小桃》(ワンダーモモ)的COSPLAY服、武士套装和3集情景剧。新增服装的能力加成相当恐怖，其中运动服装不但拥有目前最高的DANCE加成，价格也只要300点微软点数，可谓价廉物美，对于Xbox LIVE对战极有帮助。神奇小桃的COSPLAY则是拥有目前最高的VOCAL加成，不过价格高达1000点。

3集情景剧则是NBGI的捞钱新招，此前还没有任何游戏推出过类似的服务。每一集戏剧都是一个独立的故事，里面有3名偶像出演。原创故事、全程语音外加声优们的倾情表演，可以令FANS获得极大的满足。虽然一集戏剧售价500点，不过在推出DRAMA成风的日本来说也不算夸张。

目前游戏已经推出4弹下载内容，其中第一弹需要2800点，第2弹需要4100点，第3弹需要4100点，第4弹需要6200点。再加上5000点珍贵服饰和10名偶像的Email地址，总共需要23200点微软点数。折合为人民币的话约为2282元，等于5张正版《偶像大师》游戏碟。





如果你喜欢UCG，不要容忍任何一个缺点；如果你讨厌UCG，请在这里发泄你所有的不满！

互动信箱

互动通道

1 电子邮件：ucg@ucg.com.cn

2 邮政信件：兰州市耿家庄邮局99号信箱 游戏机实用技术杂志社 邮编：730000

本期为您准备的礼物



ACG精美周边

本期特别放送 40名

中奖者将随机获得下列奖品中的任一种

- 超大幅布制游戏海报
- ACG主题纪念T恤
- ACG主题精美明信片
- 时尚ACG运动护腕
- FF金属封面笔记本
- FF大幅亮丽水晶贴
- 尤娜挂饰精致手机链
- 各类ACG特辑专刊
- Q版小编形象随意贴（随机5款/人）



1名 **特别大礼！**

- PVC已上色完成品
- 发售商：Master Japan
- 全10款

《真·三国无双4》武器大全Vol.3 "赤壁之三国鼎立篇"

本期奖品由《模魂志》杂志社友情赞助

本期的改进

"黄金眼"评分系统中的"画面"、"音效"、"系统"等从本期开始由原来的5分制改为更加生动具体的"一句话描述"，期冀为大家带来更多的阅读亮点。

一位 PC GAME 玩家的心声

阳泉 常琛

我其实并不算贵刊的"忠实读者"，但却很喜欢你们出的这本书。你们的书我同桌有很高一叠，我只不过是闲来无事跟他借几本看看，没想到竟在一个月内看了好几年的书，当然书是他随机拿的，包括很旧的和较新的。你们的书好像很权威啊！发现你们的杂志到处有人在看，有次去电玩店瞎转，看到BOSS那里竟放着好高的一摞，真是叹为观止。我其实也并不算是个标准的游戏玩家，因为我玩游戏玩得不太精，而且最主要的是：我基本不玩家用机，主要玩电脑，家用机也仅限于FC、SFC、MD和街机之类（模拟器真是个好东东）。我知道像我这种只玩模拟器的人是会遭到很多人鄙视的，但我觉得好游戏就应该让所有的人都玩到才对，所以条件限制是不会阻止我玩游戏的！我很奇怪为什么你们以前的那个模拟器栏目怎么没有了？很可惜啊。

当然，能玩到原汁原味的家用机游戏当然更好，你们应该知道一个学生攒钱要多难！有时真的很羡慕家用机玩家啊，因为用PC玩游戏真的太累了，玩个单机不仅要考虑家中的老机器能否跑得动，就算是能玩也得先安装几G到十几G的文件，就算装上了还要打补丁，改显卡设置等一系列工作，玩时还要随时小心主机发热死机罢工的危险——而家用机玩家只要把盘放到光驱就可以开始了。我有次在店里碰到一个狂热的玩家，他说他为了玩《极品飞车：卡本峡谷》而专门花了几千块升级电脑，但有时仍有些卡，最后只得感叹在PC上玩太累，打算去买台X360。

最后，祝愿你们在玩游戏时能真正感到快乐（我知道这个对于以游戏为职业的人来说是有点难），还要保重身体哦。

编 由于考虑到模拟器仍然属于是PC专业类的范畴，而且相当一部分读者家中并无电脑，故此为其单独开设栏目的确有些不太现实，但此类内容我们的"软硬兼施"是会不定期刊登的，平时不妨多多关注。至于信件末尾"游戏中的快乐"您大可不必担忧，要知道，这正是所有小编在这里工作的原动力哦！呵呵，感谢您的关心。

关于"游戏进行时"的疑问

Email 冰洋

鄙人是新读者，只买过4B与5B两期，因为杂志店大叔的不厚道，5A没能入手。以前并没有看游戏类杂志的习惯，第一本是在候机时无聊买的，在回到家后发现，一边看着杂志一边玩《战神Ⅱ》的感觉的确比上网找攻略来得容易多了，结果便因此对UCG感觉非常舒服。

曾在阅读UCG的时候被一朋友看见。"《游戏机实用技术》？你干嘛看这么理科的书？"他这样问，我听后茫然N久，那朋友拿过书翻阅一遍，才又说："哦，实用技术……我还以为是讲游戏机组装拆解的专业杂志。"不过说起来，UCG这三个字母究竟是什么的缩写？

此外很想说下"游戏进行时"，为什么怎么看都很像"黄金眼"栏目的加强版？而且栏目标题大字下面的那句话，有点晕……究竟是挖掘二线精彩，还是品味热门流行？而且介绍部分说"好游戏绝不会被冷落"，但看关于《真·三国无双DS》和《荣誉勋章：先遣部队》的两篇文章，似乎不是在写好游戏……其实挖掘那些有趣的二线游戏，或者是一些过气游戏的精彩部分，想法真的很不错。毕竟对像我这种非资深，纯粹为了好玩而玩的人来说，对游戏的选择只能是一些很主流和火爆的作品，对那些非主流的游戏肯定没什么接触的机会。

编 首先解释一下，UCG就是"游戏机"的谐音（大家试着读读看，是不是很相近呢），而并不是什么缩写，请大家千万不要误会。关于"游戏进行时"，这个栏目的两个主题"挖掘二线精彩"、"品味热门流行"其实是并列关系，也就是说游戏无论新旧好坏，只要是在近期能够引起广泛话题的作品，就都逃不出小编们的"魔爪"，这同时也能让杂志在有限的篇幅内介绍更多的游戏作品，拓宽大家的视野，而不再像以前那样只围着几款大作打转。希望大家能够继续支持本栏目！

来自反馈的反馈 About 小编明信片

兰州 魏廉丝

有一件事很奇怪，我的信应该是1月份寄过去的，但小编的明信片却是4月到的，隔了三个月的时间，我早就以为不可能收到回信了，也就把这件事忘到沟里去了，所以当今天同学把明信片取给我时，我真是又惊又喜，虽然只有短短几句话，但对现在的我来说却是最好的礼物，在学习压力这么大的时间里，小编们的回信就像雪中送炭，让我的内心感到无比温暖。虽然好希望小编每次的回信都能有我写的字数一样多，可小编们那么忙，我的这种希望未免太不实际吧……

编 事情是这样的：大家寄出的读者来信会先邮到兰州一编室，再经由一编室的MM们整理后转发给我们，这其中可能会花掉一段时间，而我们收到来信后要先用来制作"读编往来"及"互动信箱"等，然后才会给大家回信，这又会占用一些时间，此外，1月寄出的信正好赶上春节……所以，对于这次的"延期"事件小编们深表歉意。至于回信字数，由于明信片篇幅有限，确实让人没办法写太多话在上面，不过您可以发电子邮件给我们（ucg@ucg.com.cn），这样就没有问题了。

80后的感慨 读星夜"编辑部落"有感

编委 冯健

星夜的博客我逐字逐句地看过来了，也许因为我同样是80后，也许因为我刚大学毕业走上工作岗位吧，他的那种感觉我体会得淋漓尽致。的确，现实的环境让我们这些80后变得异常浮躁，但浮躁的背后有什么呢？在我看来是空虚、寂寞、茫然……真的，才刚刚毕业，我就变得如此世故。也许学校外面的这个世界，真的跟我想的太不一样了。我很怀念曾经上学打机的日子，也很羡慕那些还在学校中继续深造的同学，更嫉妒星夜说的那个半工半读的国外留学生，那样的日子是多么轻松、惬意啊！可惜时光不能倒流，如果可以的话，我会重新做很多选择，至少让自己在暮年的时候，不会因为曾经已然逝去的一生而感到诸多悔恨。但时光注定是不会倒流的，我也注定会有太多的悔恨无法抹去，现在惟一能做的就是此时此刻，如何让自己活的满意，活的充实。为什么我喜欢游戏？相信有很大一部分原因是觉得在这个世界里，我永远不会觉得自己已经悄悄变老，也不会觉得那颗曾经纯真的心在慢慢褪色。虽然现在玩游戏已经没有十年前、甚至是五年前的那种感觉，但我却依然为着那仅有的一点执着而执着。毕竟，游戏陪我走过了自己生命的一大半，那种特殊的感情是无法形容的。另外，我选择来一个民办大学来当辅导员也是希望能在工作中体验到学生时代的那种感觉，给自己一颗永远不老的心。虽然我不知道这样的方式会不会有效果，但天天看着那些和自己年龄相近的学生，倒也多少让我有一些欣慰。

本期问题

1. 如果"排行榜"将欧美排行榜的内容进行更改，你是否能够接受取消英国地区的游戏排行，而将美国游戏的排行换成2周的数据并增加上榜游戏的销量数字呢？
2. 请问近期杂志中是否出现过让您感到疑惑的专业术语呢？如有请举例。
3. 对于新栏目"软硬兼施"您感觉如何？今后您最希望在其中看到哪款主机的硬件信息？
4. 请为本期中您感兴趣的栏目打分（满分为100分），内容包括封面、特企、攻略、研究、光盘等，谢谢！

本期获奖名单将在179期公布

5A 互动信箱送礼名单

《圣斗士星矢》海斗士艾尔扎克 ▸ 湛江市霞山区 朱日哲

《舞乙HIME》梦宫由香 ▸ 广西壮武鸣县 何丽姗

阳泉	常琛	桂林	高威	广州	林铁坚	哈尔滨	孙韬	芜湖	曾祥如
连江	陈多	湖南	高小川	新沂	刘思远	盐城	王继军	连云港	赵化斌
南京	陈果	亳州	耿熙	增城	刘展鹏	天津	王梓正	天津	赵玉婉
葫芦岛	邸竟轩	昆明	胡俊华	贵阳	罗磊	合肥	肖山	宝鸡	赵占文
蚌埠	丁一	九江	黄映辉	上海	马亮华	南宁	谢奕春	珠海	钟冠新
柳州	范敏	上海	康亚珺	宜昌	秦天瑞	江门	徐国威	贺州	钟琦
香河	范文皓	东莞	梁伟杰	舟山	任召挺	中山	许溥辉	珠海	周科延
曲靖	高华瑞	上海	林辰	桂林	沈洋	成都	杨琴	上海	周志杰

■我们每一期都会从回答本期调查提问、来信提出意见和建议以及投稿的读者中挑选出一部分来赠送礼品。写普通信件及发Email都有均等机会获得礼品。

■请一定要注明自己的真实姓名和准确的通信地址、邮政编码，最好能留下电话号码，以方便我们发放礼品。



动漫 A.C.EXPRESS 情报站

动画 ANIME 6月的惟一期待！《鬼泣》动画版大量画面公开


■表情慵懒的但丁……帅！


■原创角色帕蒂。


■大叔+可爱背景= =


■这就是传说中的DMC事务所。


■屡用不爽的出浴镜头~


■注意，眼神变了……

Capcom经典PS2游戏《鬼泣》自宣布动画化后一直备受广大FANS的关注，但就和宣布投入PS3开发后便长时间没了下文的《鬼泣4》（啊，怨念似乎起了作用，Capcom官网终于在4月28日更新了尼禄的战斗画面和开发日记……）差不多，除了确定播出日期、主角声优以及一个基本上看不清楚的小PV外官方一直都没公布什么新消息，可谓吊足了大家的胃口。等待许久之后，最近日站总算厚道地放出了部分TV截图让我们先睹为快。这里就先贴出几张，赶快来鉴定一下吧。

定于6月14日开播的动画版《鬼泣》，将围绕主人公但丁在某条街上经营的一家叫做“Devil May Cry”的事务所为中心展开剧情。性格懒散的但丁只想悠闲度日，却因拥有一流的恶魔狩猎能力搞得连忙里偷闲都很难。故事始于但丁护送一个名为帕蒂的女孩回Lowell宅邸，面对这份无聊的工作但丁根本提不起劲来，没想到护送途中竟有无数的恶魔在等着他，但丁的真正身分——恶魔猎人的能力于是就此派上用场……

以原创角色帕蒂为首的众多个性角色的登场亦是本作的魅力，其中还包括《鬼泣》和《鬼泣3》中的两位女主角Trish和Lady，游戏中无缘得见的共同演出势必成为精彩的看点之一。声优方面，众所周知已推出的游戏版3作全程均为英语对白，而到了动画版自然不可能沿用这一做法，因此如果想欣赏说日语的《鬼泣》，就来看这部动画吧。除了令人期待度满点的主役森川智之外，还有大冢明夫、野泽那智、福圆美里、折笠富美子和田中敦子等豪华阵容加盟。动画版由画面华丽著称的MAD HOUSE担当制作，而在看了这些截图后，相信大多数朋友都按捺不住想看完整动画的心情了！


▲动画官网上依然只有光秃秃的一张图……



特报 《寒蝉鸣泣之时 解》官网更新：追加新章“厄醒篇”

将在今年7月播出的《蝉鸣》第2季，其官网终于有了小幅更新。在尚未动画化的“罪灭篇”“祭囃篇”基础上，将加入由原作者龙骑士07担任原案·监修的动画原创故事“厄醒篇”，同时龙骑士07本人的点评和各主角设定图也均已公开。

揭示板

双璧争雄！谁才是王牌宅男动画？

去年6月日剧化、9月电影化的宅男系漫画《秋叶原@DEEP》日前决定推出TV动画，对于“这个也动画化了啊”的感叹还没过去，不到一周，在2004年造就惊人话题、目前正跟OVA较劲中的《现视研》也突然宣布TV版第二季制作决定（OVA里的荻上千佳也会出场哦）！两部作品都是以站在现实的角度全面展现OTAKU的生活状态著称，到底谁更让观众买账？下半年有好戏看了……

《再见！绝望老师》TV动画化敲定

动画化消息一直处于扑朔迷离中的该作终以官网开放一锤定音！这部由《妄想改造人改藏》作者、身披一片传奇色彩的久米田康治绘制的漫画，在其单行本第8卷发行之际也公布了动画STAFF名单，其中监督为鼎鼎大名的新房昭之，人设为负责了《死亡笔记》的守冈英行。名字叫“糸色望”（注意这是3个字），口头禅为“绝望了！OOXX绝望了”的绝望老师到底会给我们带来怎样的绝望心情呢？－－

PEACH-PIT新作7月亮相荧屏

以《DearS》、《蔷薇少女》为人熟知的PEACH-PIT连载于《月刊G Fantasy》的力作《ZOMBIE-LOAN》决定TV动画化，预计7月在朝日电视台播出。偶然得知2名同级男生为幽灵的内向少女纪多满为了帮助2人复活，不知不觉被卷入驱除幽灵的行动当中……讲述少年少女在生与死中挣扎的故事，富有时尚感的打斗令人倍加期待。

《向阳的素描》将推出特别篇

由人气同名四格漫画改编、风格清新可爱的TV动画《向阳的素描》现已决定制作特别篇。原作连载于日本芳文社漫画杂志《Comic Time kirara Carat》（作者：苍树梅），是继大获好评的《阿兹漫画大王》动画化之后又一部广受关注的四格漫画，作品中的几个女孩角色萌要素十足，特别篇想必也会得到FANS的欢迎。

新闻 NEWS

《哆啦A梦》电影版中国首次上映 惊爆灵感来源于《西游记》？



今年是纪念中日关系正常化35周年的“中日文化·体育交流年”。小学馆日前在上海召开记者发布会，宣布将从今年7月起在中国35座城市陆续公映《哆啦A梦》2006电影版“大雄的恐龙”。《哆啦A梦》电影版最早于1999年在西班牙实现了首次海外公映，之后则开始登陆中国台湾/香港、泰国、新加坡等亚洲地区，而日本动画电影在中国大陆如此大规模的上映，据悉这还是第一次。制作《哆啦A梦》的“藤子工作室”董事长岛哲雄取在发布会上表示，哆啦A梦在不同时代都一直深受各国人民的喜爱，希望在中国也能营造出一个令人满意的活跃氛围。

《哆啦A梦》漫画从1992年开始在中国发售，迄今为止已卖出大约4000万部，销售额超过3亿元人民币（约46亿日元）。就像阿童木、一休等一样，哆啦A梦在中国也是家喻户晓的卡通人物，尤其是它那个有着无数宝物的百宝袋，相信几乎每个孩子都曾因此想入非非，憧憬着身边能有个像它一样的伙伴。据“藤子工作室”称，《哆啦A梦》一个个充满着奇妙想象力的故事，灵感其实是来源于中国古典名著《西游记》！相关负责人介绍说，当初看到齐天大圣孙悟空七十二变，便想到了创作出一个能从百宝袋中掏出无穷无尽宝物的神奇人物。

《哆啦A梦》2006电影版“大雄的恐龙”讲述的是几个小伙伴走进恐龙时代，大雄为了保护一只由恐龙蛋化石孵化出的小恐龙与邪恶势力展开较量的故事。影片加入了不少3D场景，精彩的视觉效果对只看过TV版的观众来说应该是一个新鲜的体验。该作在去年日本春季档公映时就击败了多部同档作品，获得票房成绩第一名，此次由华夏电影公司引进的中文配音版，相信也会在暑期掀起一阵观影热潮。而《哆啦A梦》每年推出的电影，是否今后都会在中国大陆上映呢？拭目以待了。

揭示板

名作漫画《Captain》真人化

单行本销售累计突破1300万部的经典棒球漫画《Captain》（原作：千叶亚喜生）宣布开拍真人电影，8月份公映。饰演墨谷二中棒球队的少年们，目前已开始向社会公开招募。制作方表示日本选手加入美国职棒大联盟，使棒球人气复燃，因此决定将这部30年前的作品真人电影化。据悉本片不会采用CG技术，而是凭演技带来最真实的视觉效果。

经产省网上寻觅ACG人才

日本经济产业省计划于7月份设立一个供ACG爱好者发表作品的网上虚拟市场，以促进优秀作品的商业化，届时业界的动画、电影及电视公司也将全面参与，共同挖掘被埋没的才能！虚拟市场采用免费会员制，初步目标为第1年注册2千人，5年后则达到国内外3万人。海外创作者可通过英语投稿。

龙骑士07新作为军事奇幻题材

5月1日启动的网络小说企划“少年Alchemist”已开始连载龙骑士07新作《ヴェロキア龙骑兵物语》。4月22日，龙骑士07和担纲插画的江草天仁出席了第3届“Alchemist祭”，为大家介绍了作品的概况。这是一个轻松搞笑的奇幻故事：贫穷小国的公主打算制造强力战车却因预算不足遭反对，无奈只好给步兵安上了装甲……

揭示板

宇多田光演唱OVA关联新广告曲

由大友克洋与日清杯装方便面合作的广告系列“FREEDOM 抓住自由”诞生的OVA《FREEDOM》将于7月27日发售第4作，而以OVA为基础的广告第5弹“别离篇”也已从4月20日开始放映，并使用了宇多田光的新曲《Kiss & Cry》。据悉这首歌将以单曲的形式在今夏发售。

タイナカサチ首次开唱大成功

以《彩云国物语》片尾曲“最高の片想い”成名、前一阵刚推出处女大碟《Dear...》的实力创作才女タイナカサチ（中文名：多井中幸）于4月21日在东京举办了个人演唱会“タイナカ サチLIVE 2007～Dear...～”，获得空前大成功。タイナカサチ在1个半小时内演唱了14首歌曲，并透露将在6月6日推出新单曲《爱しい人へ》，期待！

音乐 MUSIC

声优界女王复归大作？ 林原惠新专辑《Plain》发售

身为人母的知名声优林原惠近日推出了全新专辑大碟《Plain》，距离上一张《center color》已有3年之久，这应该是近期声优界最令人振奋的消息了。专辑分为普通版和限定版2种，其中限定版为CD+DVD3面折叠包装，并附加收录RADIO节目“林原惠Tokyo Boogie Night”于2004年3月27日在新木场studio COAST举行的放送600回突破纪念公开录音“胎教's”1小时实况录音音源，既珍贵又超值。

《Plain》也是林原惠产后推出的第一张专辑，包括部分精选老歌和本人亲自写的5首新歌在内，共收录14首歌曲。对于专辑名“Plain”，已淡出声优界的林原惠表示直接讲就是“纯”、“素”、“本源”的意思，而且这个名字是突然浮现在脑海里的。随着自己年龄的增长，感觉各种用来修饰的东西都渐渐消失不见，留下来的只有原始的“素”。因此CD内页图片的拍摄特地挑选在屋久岛的森林、大海、以及各种各样的街道进行COSPLAY……但将妆全部卸掉以后，露出的分明就是“素颜”。林原惠便用了这样一张“素颜”来展示久违的自己，希望专辑中收录的歌曲让活在现世的人、听歌的人，都能够重拾一份最原始的感动。



ACG互联 5月份发售动漫改编游戏小汇总

【Wii/ACT】 名侦探柯南 追忆的幻想 （5月17日发售）



Wii操作首次登场

豪华娱乐场背后的杀人阴谋

- 用推理查探凶手的目的，一旦发现可疑之处即操控手柄进行详细调查！
- 三段式系统结合多种情报，解决一切疑难事件均不在话下！
- 通过迷你小游戏获取重要信息，收集“特典信息”更佳。

【Wii/TAB】 实战柏青哥必胜法 Sammy's Collection 北斗神拳 （5月24日发售）



漫画版精华浓缩

5场激斗，全靠Wii实现

1)“北斗神拳”系列与“CR北斗神拳”系列全5机种一次收录！
2)遥控操作带来如同打实机的感受，模拟技能充实。
3)在“必胜法！排行战斗”中和日本玩家一较高下！

死神BLEACH 灵魂升温4 （5月24日发售） 【PSP/FTG】



易玩度吸引新玩家

- ◆70人以上，史上最多登场角色！
- ◆在“任务战斗”中展开破面篇剧情！
- ◆搭载新系统“灵魂爆发”，轻松使出连续技！
- ◆操作手感焕然一新！收集要素更加丰富！
- ◆收录大量TV动画STAFF绘制2D画像，配合3D建模完全再现死神世界！

结界师 乌森妖奇谈 （5月24日发售） 【DS/ACT】



FANS向佳作

体验和原作相同的结界术

- ■带上结界师的直觉，然后将一切交给触控笔！这就是“触控笔结界格斗”！
- ■用途广泛的结界术：自由攻防，开拓前路，打倒强敌……
- ■充斥每个角落的结界师世界大全！丰富内容造就极高可玩度！



胜负师：上期特企里我说什么来着？果不其然，才几天工夫就有不少人来拍砖踢馆了。砖拍得比较到位的是一位名叫红雨的读者，从他的观点来看，他主要的不同意见是认为我们对于《忍龙》的部分评价有些高了，而从网上的讨论中我也看到了不少“《忍龙》最高论”的支持者，而最近也赶上了《忍龙Σ》试玩版放出的好时候，希望他们之中也有人能够拿出“拍砖主义”精神，有理有据地说上几句。第二篇文章是一篇《怪物猎人 携带版2》的微型小说，作者把自己对于本作的一些评价和看法融入简短的剧情之中，比较有新意。之后还有《北斗神拳 审判的双子星 拳豪列传》的简评，评论方式十分随意，有点像拉家常，倒也符合自由谈的“自由”二字。五·一期间各位玩家有了难得的假日，如果有一些游戏相关的假日见闻与感受，不妨写成文字与大家分享，自由谈会成为各位玩友的展示平台。（投稿信箱：tt@ucg.com.cn）

与动作游戏特企三人组商榷

不知道大家在阅读上期那篇《鬼泣×战神×忍龙》的特企时，有没有注意到版面首页下方那行小字：“本文仅代表三人观点，与全体动作游戏玩家立场无关”，而在文章的后记部分，胜负师也暗示动作游戏玩家对于文中观点可以有砖便拍。于是，身为动作游戏爱好者的我利用厕上的悠闲时间，仔细研读该文后，决定把自己的一些不同看法讲出来。当然，所谓“天下玩友是一家”，我们自然“要文斗不要武斗”，因此便有了下面这篇“与动作游戏特企三人组商榷”。

文 红雨



❶ 画面水准

原文观点 忍龙＝战神＞鬼泣
笔者看法 战神＞忍龙＞鬼泣

个人非常赞同Gouki所指出的评价画面要从各自硬件平台出发来展开讨论的观点。因为，在硬件规格既定前提下，能否在画面上有所突破，才是真正考验开发团队相关人员艺术造诣和技术实力的指标。

《忍龙》的Xbox初版是在2004年的3月份推出的，在当时来看，画面给人的最直观印象是细致干净，这很大程度上得益于硬件相对强悍的机能以及开发商在图形技术方面的不俗实力。但技术要与美工有机结合，方能为作品带来真正高水准的画面。而事实上，在美工方面，包括人物造型、场景设计等等，《忍龙》的表现算不上突出。

至于在PS3上即将登场的《忍龙Σ》，就刚公开的可实际试玩的Demo来看，不客气地说，即便与已推出的次世代游戏相比，《忍龙Σ》的画面表现也仅仅算是中等水平。首先游戏引擎变化不大，次世代级别的特效（自体投影、法线贴图等等）一概欠奉，仅依靠3D建模多边形数量和贴图精细度的提升以及场景色彩与光源的强化来营造画面进化的“假象”。总之，结合硬件，《忍龙》的画面水准只能说差强人意。

反观“《战神》系列”，一代推出的时候，已经是PS2产品生命周期的中后期。玩家们本以为对硬件机能极限已有了大体了解。然而《战神》还是以其大气硬派的画面风格赢得了众多玩家的交口称赞。这说明开发商不仅将硬件吃得很透，而且能够有效地把美术设计与硬件实际机能相结合。于是，我们看到在《战神Ⅱ》中，画面整体又上了一个新台阶。游戏场景更加气势恢弘，而画面细节也更精致。整体来看，除了建模、分辨率以及部分特效由于硬件限制无法进一步提升外，画面甚至已经颇具次世代游戏的风范。

再来说《鬼泣》，Gouki兄是“卡饭”咱们都知道。《鬼泣》初代的画面在PS2上市初期来说还不错，这个大伙也都看在眼里。不过如果忽视该系列此后两作在画面上的止步不前，就真的有点护犊子的嫌疑了。尤其是在三代与同期推出的《战神》进行比较时，可以明显感觉到前者在画面表现上的捉襟见肘。因此Gouki兄这句“Capcom的游戏，画面就没差过”实在不敢苟同。别忘了，去年发售的两款美式动作游戏《快打旋风》和《绝对镇压》均为卡氏出品，它们的画面就……

❷ 系列进化

原文观点 战神＞忍龙＞鬼泣
笔者看法 战神＞鬼泣＞忍龙

对于这一项，《战神2》相对前作的大幅进化有目共睹，排第一实至名归。不过说到“《忍龙》系列”（姑且算作系列吧）和“《鬼泣》系列”的进化到底谁更显著，个人以为《鬼泣》的所谓“V”字形进化史，尽管在客观上表现为系列绝对意义的进化不足，但这种“螺旋上升”式的发展，正好彰显了一种充满魄力的开拓精神。与《忍龙》零敲碎打式的看似不断锦上添花实则裹足不前相比，“《鬼泣》系列”的进化事实上更值得肯定。尤其是在Xbox版《忍龙》登场三年后的今天，在看到外表光鲜靓丽的《忍龙Σ》试玩版居然连敌人出现的位置都与当年老版本的DEMO如出一辙时，笔者的心在“拔凉”之余，除了慨叹一声“坂垣叔您太有才了”外，真的无话可说了。





❸ 游戏难度

原文观点 忍龙＞鬼泣＞战神
笔者看法 鬼泣＞忍龙＞战神

既然是讨论难度设置的优劣，那首先需要明确这一问题与“三个系列哪个更难”应当不是一回事。原文中无论是项目综述还是三位小编各自的短评，似乎都将二者混为一谈了。在我看来，衡量一款动作游戏难度设置是否得当，不仅要看作品有没有为那种善于不断挑战极限的核心玩家设置足够让他们一边手心出汗一边大呼过瘾的高难度，而且要考虑游戏的难度等级安排是否合理。

具体来说，首先作为基准的普通难度，应该做到在游戏初期让多数玩家在不必深究系统的前提下顺利展开冒险，但同时又不能让那些“有追求”的玩家长时间感到乏味。听起来似乎存在一组无法调和的矛盾，但事实上这牵涉到一个如何体现作品难度的问题，比如制作人是简单地把敌我的攻防进行数值上的增减，还是精心设计战斗中的兵种配合等细节要素来调整难度？不同的思路肯定得到不同的结果。事实上，在这一点上表现优秀的作品，即使是普通难度，都不会让人有乏味的感觉。《鬼泣1》和《鬼泣3》都属于这样的作品。“《战神》系列”如果单从战斗部分入手来看，至少在Normal模式下，难度显得稍微有些低了。《忍龙》则属于另一个极端，较高的门槛让很多玩家望而却步。

其次，难度等级的递进幅度是否得当。通常情况下，玩家经过Normal难度通关过程的磨练，会逐步具备挑战更高难度的实力。当大

本栏目文章仅代表作者个人观点，不代表本刊立场。

家把光标放在标题选单中可能是刚刚才出现的“Hard Mode”选项旁，并兴奋地按下START时，我们可能会面临三种迥然不同的情况：

◆难度提升不明显，Hard徒有其表，玩家在百无聊赖中放弃乏味的游戏过程。

◆难度陡然增高，玩家在反复的失败和RETRY过程中信心遭受重创，进而放弃游戏。

◆难度有一定幅度的提升，玩家利用之前的通关经验，结合高难度下战斗中的具体变化发现新打法。进一步积累经验，逐步具备足够挑战更高难度的能力。

显然，第三种难度设置思路要合理得多。把上面的分析推而广之，不仅是从Normal到Hard需要这样，从Hard到Very Hard、从Very Hard到更高的难度也应当如此。因为这样玩家可以在循序渐进的挑战中渐入佳境，充分地体会作品的魅力，而制作人的想法，也会在此过程里得以完美展现。

具体到三个系列，“《鬼泣》系列”在难度递进幅度方面的把握比较合理，而“继承”要素的引入，也为玩家在挑战高难度过程中提供了调整实际难度的可能。“《战神》系列”则存在前几个难度增幅不大，最高难度陡增的问题。至于《忍龙》，相信除非是真正对系列“有爱”，并疯狂到一定程度的FANS，方能完整领略作品的全貌吧！综上所述，“《鬼泣》系列”的难度设置最为优秀，而鉴于对多数真·ACT玩家来说，“啃硬骨头”绝对比“捏软柿子”强得多，在这个指标上，《忍龙》比《战神》想来还是要高出一筹。

OK，罗嗦半天，多数观点只能算是一家之言，目的就是希望感兴趣的兄弟们就这个有趣的话题展开探讨。最后，笔者想大概谈一下对三大系列发展前景的展望。

首先说《战神》，初代的惊艳亮相和二代几近完美的进化，预示着这一系列在不出意外的情况下，将成为索尼阵营中，与“《光环》系列”之于微软具有同等地位的第一方看家大作系列。前途可谓一片光明。

《鬼泣4》刚公布了最新的画面和试玩影像，从视频演示来看，本作的制作人小林裕幸似乎在通过新系统的引入来寻求操作手感上的变化，但实际效果到底是突破还是退化，目前来看仍不明朗。因此，本作是会再续辉煌还是像《鬼泣2》那样将系列刚刚重新建立起的口碑再次砸烂，现在也尚无法定论。不过作为一直高度关注该系列发展的玩家，笔者非常希望《鬼泣4》能够“为次世代3D-ACT建立标准！”

《忍龙Σ》，目前来看基本上只能说是“新瓶装旧酒”，假如Team NINJA继续保持这种不思进取的作风，那么系列的前景只会越发暗淡。当然，外传性作品《忍者龙剑传 龙剑》在NDS的推出，或许是个好的信号。也许，系列正统续作已经有了相当的开发度，硫酸脸大叔说不准正等着《忍龙Σ》在PS3上赢得满堂彩时一举公开最新情报吧！

好了，差不多到了要说“拭目以待”的时候了，就到这儿吧，牢骚归牢骚，PS3上勉强能玩的3D-ACT目前来说也就这款《忍龙Σ》……的Demo了，不废话了，继续玩去了先！



梦想照进现实

文 大鱼

觉醒 Arousal

伴随着一阵剧烈的酸疼，猎人挣扎着睁开了眼睛。经过一段时间的调理，虽然现在还只能勉强站起来走路，但比起几个星期前躺在床上毫无知觉的他，显然已经好太多了。在醒来后的这些日子里，每当猎人试图回忆一年前那个悲剧的片段，就会感到脑袋像裂开了一样，让他不得不中途放弃。他只知道那个噩梦般的一天给他和他的村落都带来了毁灭性的打击，而仅仅是这些也都是这几天前来看望他的村民们告诉他的。在一年前的那次袭击中，老山龙用它那巨大而又沉重的身体无情地从他们的村庄上碾过，而出城迎击的300名精英猎人们中只有少数几个得以保存性命，一直沉睡到今日的猎人便是其中的一个。

猎人再次感到一阵眩晕，他用手用力地拍打了几下额头之后，扶着床沿艰难地坐起身拉开手边的窗帘。一道刺眼的阳光经由雪地反射入他的眼睛，“哦！”立刻用手遮住面部的猎人不由从喉咙里哼出声来，没想到雪山的阳光竟如此强烈，如果不是之前前来探望的村民已经告诉过他，在那次劫难后他们的村子已经从森丘搬到了怪物稀少的雪山之上，猎人一定会被窗外那白色的世界所吓倒。



“咚咚咚……”刚刚适应了刺眼的阳光后，门外便响起了急促的敲门声。“来了！”猎人又低声诅咒了几句后，拖着沉重的身体踏到门口拉开了房门。一个迷人的身影出现在猎人的眼前。“您好，那个……我是《狩猎周报》的记者，我们这期想对您做一个专访，不知您现在方便吗？”从她紧张的话语以及羞涩的表情，猎人判断这位女记者似乎是位新手。为了使气氛不至于过于尴尬，猎人礼貌地把记者请进了屋里。“咖啡还是茶？”猎人向正坐在桌子旁手忙脚乱地整理手中资料的记者问道。“乌龙茶就可以，谢谢！”没想到现在还有年轻人对茶感兴趣，颇感意外的猎人很快将茶杯送到记者的手中。待两人都坐定之时，记者向手中已经准备好的资料看了一眼，清了清嗓子准备开始发问。

改变 Change

“那我们就从最近被炒得很火的您的博客开始吧，您的博客在一个月之内的点击量就突破了100万，这在我们猎人界是绝无仅有的。您在开博客之前是不是已经料到会有此成绩了呢？”

“之前有过准备，其实这都是猎人公会的成功。因为在森丘的时候，我们猎人公会就已经有了一定程度的影响力，加上这次搬到雪山之后猎人公会推出了一系列的改革措施，使得会员数又有了新的突破，受到关注是水到渠成的，但只是没想到会如此受欢迎。”

“那您能不能谈谈对公会推出的新措施的看法呢？”

“说实话我还不太熟悉那些新出台的措施，不过可以从中看出，这些新的东西对我们猎人更加人性化，也更方便。听说新开发的几个狩猎区域很受新猎人欢迎，不过也听几个老猎人抱怨新区域内的怪物太好对付了。”

“是呀，好像之前还传出了公会私自驯养繁殖怪物再将它们投入狩猎区的传言呢？”

“这个，不可能吧……怪物容易对付可能和狩猎周期有关。”

“是吗，您真不愧是传说中的猎人，经验丰富。那么以你多年来使用各种武器的经验来看，公会新开发的几种武器是否成功呢？”

“嗯，这几种兵器我前几天也查阅过它们的相关资料，我认为它们非常有发展前途，易上手，威力也都不俗，应该非常受新猎人的欢迎，它们甚至有可能顶替以前几种主力武器的位置。我最看好太刀与弓箭这两种大剑与弩改良后开发出的武器，如果有可能我会好好研究一下使用它们的战术呢。”

聊到这里猎人似乎有点兴奋，拿起茶杯喝了口茶，记者还在那里拼命地向

本子上记录着这次谈话的内容。此时敲门声再次响起，今天可真热闹，猎人起身拉开了房门，一张厌恶的嘴脸出现在猎人的面前。“您好，猎人大人，我是在这一年间为您管理财务方面问题的理财师。”这个自称理财师的家伙身体前倾，用尽全力地将脸上的五官挤在一起试图表达出对猎人毕恭毕敬的表情，但可惜却显得极不自然。理财师显然是早上吃了几头蒜，忍受不了的猎人皱着眉头将身体向后撤了少许。“哦，是这样的。我们公司听说您现在的身体已经恢复得差不多了，那么我们就可以将这一年中您的财务支出向您汇报一下。”还没等猎人发问，理财师就滔滔不绝地说着并一闪身钻进了房间之内，“呦，有客人在那，那咱们就长话短说。这一年中您的护理费、医疗费、卫生费、水电费、物管费、烧烤委员会会费……等所有支出的明细账都记录在这张单子之中，当然您不必担心支付的问题，我们已经将您的那些战利品都拿去拍卖折合了现金。”理财师又用他那张丑陋的五官挤出了一丝笑容，“我们公司的信誉您绝对放心，多余的钱我们不会拿走一分，它们都在您的户头上安全地待着，如果您有什么问题可以随时与我们联系。”还没等猎人反应过来，这位理财师留下一张账单后就匆匆离去。

新生 Rebirth

回过神的猎人立刻站起身打开屋中的储物箱。“狗日的理财师！”当猎人发现箱中自己辛苦多年积攒的珍贵度4以上的素材与装备已经全部消失后，不由得骂出声来，那些素材是自己多年来出生入死制服无数凶猛的怪物才从它们身上剥取下来的，那些是他作为一名猎人的荣耀。“那么，我们今天的访谈就先做到这里吧。”见到事态不妙的记者在告别了之后也慌忙地离开。

猎人慢慢地合上箱子重新回到屋中桌子旁点燃了一支烟后掐着烟嘴用力地吸上了一口，若有所思起来。半个小时之后，一丝笑容从猎人的脸上闪过。不过，这样也好，我又可以像一名新猎人一样重新开始我的猎人生涯了，不过在此之前我要先去看看新的集会所是个什么样。想到这里，猎人低头整理了下身上的防寒服，用力推开了房门……



死兆星再临 北斗拳豪列传

西元199X年，世界受到核子武器的洗礼，山崩地裂，海水枯竭，人类的文明大都毁於一旦。不过，人类并没有因此而灭亡，少数人幸存下来，活在被暴力与混乱统治的世界里。就在此时，一位身披破斗篷，胸前有7个伤疤的男子出现在了苦难的大众面前，成为世纪末的救世主……

You are shock
天空因为爱而掉落下来
You are shock
掉落到我的胸怀
炽热的心
即使拴上铁链
如今也已拴不住
阻挡我的人
我将用一根指尖将其击倒
……

爱、硬派、血腥和背负无尽战斗的沉重宿命就是《北斗神拳》的全部。时至今日，还没有几部动画能够做到用主题歌将主题表现得如此彻底。3月29日，《北斗神拳》再临人间，唤醒了一代人美好的回忆。

本次游戏的副标题叫做“审判の双子星 拳豪列传”，果然不负拳豪这个响亮的名字，该登场的都登场了，不该登场的也登场了。(汗)当我看到北斗大哥拉奥、二弟托奇、南斗殉爱之星西恩、义星雷伊、将星萨拉扎一个个出现在我眼前时，这些高傲的战士不朽的诗篇仿佛又一次出现在了我眼前。儿时不懂事的我在当时辨别是非的观点是和主人公对着干的都不是好人。一晃十多年过去了，当我再一次细细品味有些“坏蛋”的所作所为时，方才恍然大悟：这些都不是什么十恶不赦的歹徒，他们每一个人都是为自己的理想而战，贯彻了自己的信念而倒下。人如果都能向他们这般活一场，也就不枉此生了。







游戏中能够使用那些昙花一现的配角和龙套也满足了部分发烧友的收集欲望。能够操作红桃胖子和北斗版雅典娜尤里亚的复制品(年轻版)麻美亚还真是犒劳了他们作为二线NPC的辛苦。而这一胖一瘦也做得有模有样，一个拳拳到肉，一个动若脱兔。一直在原作中病歪歪的托奇也活蹦乱跳起来了，(特别是使用究级连技时)总算是洗掉了一些在原著中的晦气。另外，有些角色的2P服装也很有意思，如托奇2P就年轻了，而阿健2P就是肌肉男版的夏亚(来自同人画)。

游戏能够挖掘的优点很多，缺点也不少。最失败的属名场面的复活，对于非FANS可能很有新鲜感，但对于一个《北斗神拳》的铁杆来说，这些一模一样还有些缩水的名场面实在没什么杀伤力。加上这段时间动画方面还推出了《北斗神拳》的新剧场版，里面全是名场面再加工后的复活，画面比这精美太多了，想重温还不如看剧场版更为感动。而作为一款要打着得过瘾，看着得舒服的格斗游戏来说，各角色的各路必杀乃至超必杀都实在不怎么抢眼。比如阿健的招牌技——北斗百烈拳，虽说有一击必杀的可怕威力，但发动后出拳(脚)的速度和后面的连击数一点也不搭调，到了二三十时就开始有玩数字游戏的嫌疑，最后一击更是伴随着“我哒”迎面一……脚，太寒了。我，我只能说制作组的想像力还真是丰富，不知是不是有星爷的FAN，干脆就改这招叫“北斗面目全非脚”吧。再说托奇的“北斗有情破颜(相)拳”，原作可是因为托奇被拴着铁链才坐着使出此招的，想不到使者无心看者有意，这招要坐着才能发动就这么定下了！只见发动此招的托奇先用催眠术使对手傻站在自己面前，不慌不忙慢慢坐下，大喝一声“北斗有情破颜拳”，摆出拔刀术抽刀瞬间动作，顿时从手上飞出一把西瓜刀……啊不，是绿光斩，瞬时就把对手给穿透了。我说制作游戏别这么死板嘛，站着发动不是更快吗，制作组真是想像力匮乏。啊，我前面好像不是这么说来着，那个……就请大家华丽的忽略吧。

至于系统和连续技，那就更是怪异无比，看到游戏光环MINI DVD中那些健美壮汉“噗噗噗”地伸着小脚一捅一捅地就捅出几十连击，看着人那个急啊，那哪是什么威力无比的神拳，简直就是地痞流氓在打架。当然，这些连技还是有些难度的，要不然这样的格斗游戏还怎么玩？

这个《北斗神拳》的游戏可以说是有过有失，评价也不高，但作为一个“北斗饭”，我认为本作是功大于过的，至少给了很多玩家操作自己儿时熟悉的动画角色的机会。或许就如某人所说：FANS买东西是不会在乎它是什么的，哪怕面前的只是印有“EVA”三个大字的卫生纸。《北斗神拳》给后世留下的影响是惊人的，就连后来的《JOJO》、《剑风传奇》等经典作品中，都有一些它的影子。如果你在读过或看过原作后再来尝试这款游戏，相信它会带给你不一样的感受。

文 9GIU

读编往来



邮编：730000

兰州市耿家庄邮局

99号信箱

游戏机实用技术杂志社

Email:ucg@ucg.com.cn

通信地址

UCG全体小编欢迎您到读编往来做客！

主持：纱迦&玛娜



★最近读者来信显著减少，大家一看日期，果然又快要到一年一度那个可怕的最后磨难日了，各位正在为了高考和期末考试而艰苦复习的读者们辛苦了，学习的同时也要注意休息和调节，千万不要累坏了身体哦。

★同时，由于磨难日即将来临，也有正在分数中挣扎痛苦的读者来信对互动信箱的评分问题提出质疑：从小学到大学都是打分打分，什么都是分，这眼看着就快高考了，你们怎么还忍心做这种折磨人的事情呢。不过其实仔细想想这个评分还是相当体贴读者的，考试毕竟都是让别人打分评自己，互动信箱是自己打分评小编们的工作，这是什么？这也是释放考试压力的良好途径啊。

★五·一的假期就要到来了！虽然在假期之前又有一个痛苦的加班地狱（没错，就是又），但是黎明毕竟就要到来了！虽然黎明只有短暂的三天，但它好歹也是个黎明哪……拿到这期杂志的时候大家应该正处于假期之中，预祝大家吃好玩好睡好。

编辑部 近期IN流行游戏 What's IN?

最挑战人的游戏

《疯兔危机》（6人）

还好我没有玩这个游戏。

——看过X360版《疯兔危机》的成就列表后纱迦感叹。

为什么世界上有如此之贱的游戏角色？

——对猥琐缺乏抵抗力的雨滴

集体洗脑游戏

《偶像大师》（6人）

购买Wii、购买Wii！

——《偶像大师》"GO MY WAY！"的歌声传遍编辑部，令不少不见其人只闻其声的小编产生了幻听。

特别追加游戏

《忍者龙剑传Σ 试玩版》（4人）

胜负师："怎么砍不掉头啊？"

ACE飞行员："多砍几下就掉了。"

——在电梯里对话时被人白眼的胜负师

年度成就游戏

《铁拳5 暗之复苏》（10人）

我看这样吧，给《铁拳5DR》颁个年度成就奖，以后就别上编辑部流行游戏版块了。

——看着UCG"铁拳众"队伍再度扩大，胜负师得意地说

不适合强迫症玩的游戏

《怪物猎人携带版 2nd》（8人）

……你还是玩《偶像大师》去吧。

——D·S观玛娜用40分钟设定人物有感

支持UCG的原因

答案1：习惯成自然（约占40%）

买着买着就上瘾了，看着书店来了新的UCG心里就痒痒，就像尼古丁中毒，酒精中毒一样，我这是UCG中毒。

杂志的不断改版，比较详尽的攻略内容，特别的秘籍，还有每期的特别企划，都是很吸引人的地方，最重要的一点……大概是习惯了。

以前在还小的时候看书是觉得有趣，那时候游戏机还不多，很多时候都是买来跟潮流，让自己不至于对游戏世界一点都不了解，而现在早已工作，对于UCG，我只当成是一种习惯了，而买她的理由也就是收藏。

答案2：有亲切感的小编们（约占40%）

性格各异的小编，你们总是给我带来欢乐。

当然是"读编往来"和"小编寄语"了，每次拿到书都是先看这两个栏目，感觉小编们很有人情味，就像是生活在自己身边的人一样。

答案3：除了游戏其他也很实用（约占20%）

感觉支持你们的最大理由是你们的实用性，对游戏来说很实用，对日常生活等感觉也有用。例如小编推荐的音乐啊，电影啊，时间一长，习惯成自然，就一直买下去了。

介绍了很多游戏之外的东西，连日语教材、动漫杂志和电影时尚杂志都不用买了。

答案4：热爱游戏的心（约占15%）

虽然精美的栏目，有趣的文章以及实用的咨讯都是原因，但是最关键的，大概还是小编们都是抱着一颗热爱游戏的真心在制作杂志吧。

答案5：没有原因（约占10%）

总之就是支持！

需要理由吗？需要吗？需要吗？

虽然在读者们寄来的信件中，经常可以找到各种奇怪的东西，但是一拆就拆出条大红横幅的情况还真是不多……当这条神奇的横幅在编辑内拉平之后，很多人大概都回忆起了久违的学校文艺汇演吧……

北京 郭和峰：至于我这次来信的原因很简单，就是要求看到"玛娜读信"这个栏目！我是上帝，你们若不应，我就天天诅咒你们的光头报废；光盘爆划；音响爆音；硬盘误格；记忆卡丢档；成就点归零；PS3、X360、Wii升级时停电！（当然所有女性文编、美编、这编、那编除外。）

哇哈哈哈！开玩笑啦！174期是我买的第100本UCG，真的非常感谢UCG陪我走过的这一路，它就像是我生命中的朋友，还有它的兄弟姐妹《掌机王SP》、《游戏·人》、《游戏光环》都是我非常喜爱的……（以下内容省略数百字）

编注：和读者间的互动无疑是做杂志最让人开心的事情之一，特别是收到每一封充满了真挚心意的读者来信，总会让各小编们深感自己选择道路的正确。非常感谢郭读者对我们的支持，您的诅咒还真有威胁性……不过至于栏目的问题嘛，我们是不会屈服在威胁之下的哈哈哈！



Q&A

北京 孙耀阳：X360专栏如果要改版的话，能否来个游戏制作公司专页？可以为大家介绍公司的地理位置、人员、制作组、工作环境，比如小岛先生作客《游戏机实用技术》；盖茨与D·S为您讲解X360；平井一夫请多哥吃饭；SONY与微软谁赢谁输由胜负师一手操办，或玛娜与雨滴联手打入日本十大声优之首等等。这些都可以嘛！

孙读者你好，这里是地球，2007年的地球！火星人还没有入侵，世界比较和平！请问您在哪里？你们的世界也有《游戏机实用技术》？你们的盖茨和D·S认识，而且胜负师是幕后黑手？嗯，那个世界太奇妙了。

安徽 丁一：前几天收到了你们寄来的Levelup T恤衫，一时兴起，在班级穿了起来，班内的游戏FANS无不投来羡慕的眼光，都希望向你们订做。有的要Snake图案，有的要马里奥图案，不过，我建议他们订做印有"UCG"字样的衣服，以后，一起穿UCG的衣服出去，看谁敢惹我们。

听起来好像很有混帮派的感觉……

Rainy：看了这么多期的MiniDVD，想提出一点小意见，DVD上的节目总的来说还是很吸引人的，尤其是"电影前线"这个节目做得真不错，不仅让玩家们了解了与游戏相关的电影还了解了即将上映的精彩电影，可谓是一箭双雕。但是我觉得"电影前线"中全部都是美国的电影，难道在各位小编的眼中只有美国佬会拍电影吗？香港和日本还有我们内地的电影呢，这些地方的电影也不差呀。

这个……素材的来源是一方面，另一个方面，不管电影的素质如何，老美在预告片这个环节上的造诣那是相当之深的，可能电影都不怎么好看，但预告片是绝对吸引人的。"电影前线"栏目的目的就是把优秀的电影、好看的预告片介绍给大家，并没有只针对好莱坞电影这一说，英雄不问出处嘛。

江苏 周佳明：翻到"游戏情报站"看到将会有一款名叫《马里奥与索尼克 相聚奥运》的游戏，刚看标题我不由得想道：又是愚人节的小把戏，上次把我整得还不够惨吗？这次又想骗我，没门！可是看到后来才发现原来是真的，说实话真的很惊喜呀！

经历了这个游戏的公布之后，我们都发现到原来愚人节的小把戏和事实只不过区区一步之遥。其实在很久之前就有一位读者来信预测到了这款游戏，只是当时我们都将它当成是普通的YY（虽然确实也是YY……）。所以大家一定要把刊登了愚人节特企的那期杂志收藏好哦，或许在不久之后，大家就会发现这是第二个诺查丹玛斯恐怖大预言！

诺查丹玛斯不就是预言1999年地球要毁灭，结果到现在我们还活的好好的那个人吗？

……

江苏 丁嘉诚：我是一个练到跆拳道黑带的人，希望得到你们编辑部所有人照片和签名，并且我希望你们请我去编辑部玩玩，我也请你们到宝岩生态园来玩玩。

为什么看了黑带之后再看后面的话，有一种被威胁了的感觉（-_-b）

105906972：我很喜欢UCG，但是我希望每期UCG都能送海报就好了，那种关于游戏的。

每期杂志到底送什么赠品真的是件众口难调的事，不过有一件事情是可以确定的，我们送的海报都是关于游戏的那种……

陕西 王非：175期封底有创意！两边都有UCG的LOGO，想让人不认出都难。这下无论把书往哪边折都会被老师发现了，图谋不轨，居心那个啥测啊！

上海 王晨：希望你们能把书名改一改，或者把"游戏机"三个字改得隐蔽一点（最好是透明的），如果被爸妈发现，就会一边撕一边说："都要市统考，还有心思看这书。"改成英语或汉语拼音也行，我想，这种想法不是我第一个人提出来的吧？

最近有很多读者都提出这个意见，看来是临考前的严打阶段又到来了，不过即便是老生常谈还是要提醒大家，看UCG什么时候都可以，统考和高考却是过了这村就没那店的，一定要认真对待哦。当然，如果你是在休息时间为了放松而阅读，那么我建议你和父母商量一下，或者找个书皮包起来……再不然就找个人流量比较大的公园长椅坐下来看，边看边摆造型，还能顺便做个活广告。

dza_283288183：继上次愚人节过后，D·S害我的Wii没了，但是我没灰心，在我的耐心说服下，我老妈决定补钱将我的PS2升级为PS3，笑ING。

希望D·S不要再说什么PS3能害人之类的话啦，否则，嘿嘿，你就看不到明天的太阳了……

在经过了愚人节事件后，相信很多深受其害的读者都想知道你究竟是用什么方法说服妈妈的。

特别企划《愚人节满月庆贺大典》近日始动！－ －+

北京 孙兆凯：游戏情报站改版后相当不错，官方消息、小道消息、流言等等都划分的很清楚，让人一看明了，好！只是有些消息在无法确认其真假时还是尽量不要登出来，因为有些人识别能力较差，呵呵。

如果都是真的消息那也不用分成官方，小道和流言了……不过大家放心，无法确认真假的消息会在文中注明可信度，在正常的情况下是不会弄错的。

孙长安：有时侯玩家们会觉得很迷茫，就象看电影，大片看多了就会突然想看看二线或者小成本影片，但又不知道看哪部需要有个参照，"游戏进行时"就是这样，会让玩家有选择地去看看外国二线的东西，大鱼大肉吃多的偶尔吃点窝窝头反而更爱吃。

我们这个栏目的意图也正是如此，而且因为这个栏目中的内容常常都是各个小编自己选择对自己有吸引力的游戏来写，所以往往可以发现他们隐藏着的不为人知的另一面……像是D·S，这期就主动请缨选择了《樱兰高校男公关部》的游戏，而且还对其中一段兄弟暧昧的剧情非常有兴趣……（－_, －）

SNK：各小编好，最近把《战神Ⅱ》通关3次了，神作，各小编不知啊，现在走在街上看到不爽的人真想给他来上两刀，挖哈哈。不知小编们有没这种感觉，战神奎托斯，见了就得死，杀杀杀，阿门！

经过我们的认证，恭喜你光荣患上《战神Ⅱ》综合症，不过你的症状还算轻，受到了《战神Ⅱ》等一干动作游戏长期戕害的胜负师就比较惨了，这些天走在路上见谁脑袋上都顶着个圈圈，我们生怕他哪天一不小心就来个血洗编辑部（详情可见胜负师撰写的《战神Ⅱ》黄金眼Review）。

邮购信息

游戏机实用技术

目前杂志社有以下几期杂志可供邮购

总第117期、总第126～129期、总第132期、总第133期、总第136期、总第139期、总第153～155期、总第160期、总第161期、总第164～169期、总第173期、175～177期，定价：9.8元。总第73·74期、总第114·115期、总第130·131期、总第162·163期、总第171·172期，定价19.6元。

邮购地址： 兰州市耿家庄邮局99号信箱 游戏机实用技术杂志社

邮政编码： 730000

请大家务必写清自己所要购买的杂志期号和数量，地址务必详细，字迹务必工整，并最好留下自己的联系电话。对邮购事宜有疑问或超过一个月仍未投送到，请及时与杂志社用电话或Email联系。电话：0931-8668378，Email：ad@ucg.com.cn。

本期最高风亮节读者

珠海 卢嘉诺：无论杂志社送啥奖品，不在乎那些掌机，也不在乎那些大礼，我们都只在乎内容，我们不是为了奖品而买UCG的，当然，我们都希望有好礼赠送。我希望，每过1～2期才送掌机，多送一些有意义的东西，我更希望有小编的签名回信。

本期最多虑读者

河南 樊伟：我最近发现了一个秘密，在UCG的目录部分多出了一小块"收藏者"和"收藏日期"，不知你们是什么时候加上的，原来没有注意这一点，不过这个点子挺好的，满足了读者的收藏欲，但坏处是给人留下了罪证。

游戏·人 邮购信息

《游戏·人》读者服务部现提供以下邮购服务：

《游戏·人》第17辑，定价16元；《游戏·人》第21～23辑，定价14元；《游戏光环DVD》第1、3、4辑，定价：9.8元；《游戏光环DVD》第9～11辑，第14～18辑，定价12元；《游戏光环DVD》第20、21、24辑，定价8.8元。《游小说》第1辑，定价8.8元；《游小说》第2辑，定价9.8元。《Xbox360专辑 Vol.1》：定价：28元。

邮购地址： 兰州市邮政局东岗99号信箱《游戏·人》读者服务部（收）

邮政编码： 730020

请大家写清自己所要购买的内容，并以工整字迹提供详细地址，最好能留下联系电话。对邮购事宜有疑问或超过一个月仍未投送到，请及时通过电话或Email方式与杂志社联系。电话：0931－8674805，Email：gamers@263.net。

动漫游工作室 邮购信息

动漫游工作室现提供以下邮购服务：

《翼 编年史 幻彩绘本》，定价28元；《机动战士高达 MS设定启示录 一年战争篇》，定价：25元；《反叛的鲁鲁修 黑之皇子》，定价：24元；《传说无限2 传说系列全书》，定价：28元；《战神II 封神画集》，定价：28元；《变形金刚漫画版第一代vol.1》，定价：24元；《DOA幻彩绘本2 绚》，定价：28元；《DOA幻彩绘本2 媚》，定价：28元；《龙珠世界全书》，定价：22元；《最终幻想XII 伊瓦利斯战史》，定价：19.8元；《天籁传说》，定价22元；《潜龙谍影 秘藏之书》，定价：28元；《铁拳5 暗之复苏 神拳书奥义》，定价：24元；《钢之炼金术师 炫彩珍藏 》，定价：28元；《高达SEED完全事典 》，定价：28元；《模魂志》第5期、第7期、第8期，定价12元。

邮购地址： 兰州市邮政局雁滩分局37号信箱动漫游(ACG)读者服务部(收)

邮政编码： 730010

请在汇款单上写清自己所要购买的期号和数量，并以工整字迹提供自己的详细地址，最好能留下联系电话。若汇款后超过一个月未收到杂志，请及时用电话或Email与动漫游读者服务部联系。电话：0931－8663118。Email：acg@vip.163.com

掌机王SP 邮购信息

目前《掌机王》读者服务部有以下几辑《掌机王SP》可供邮购：

《掌机王SP》第9辑、第12～17辑、第22～27辑、第31辑，以上每辑定价为12元。《掌机王SP》第37～43辑、第61、62、63辑，定价8.8元。

邮购地址： 兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部（收）

邮政编码： 730020

请大家写清自己所要购买的期号和数量，地址要详细，字迹要工整，并最好留下自己的联系电话。对邮购事宜有疑问或超过一个月仍未投送到，请及时通过电话或Email方式与杂志社联系。电话：0931－4867606。Email：pgking@263.net。

天下聚会

大家好，《掌机王SP》编辑米格再次作客读编啦。八座城市，九场聚会，由levelup.cn网站、《游戏机实用技术》和《掌机王SP》联合打造的"天下聚会"五·一聚会大行动终于到来啦！首先预祝各地聚会都能圆满成功，其次也要感谢各地玩友令人感动的聚会热情，大家的热情就是各位聚会组织者最大的动力，也是对实现我们栏目构筑良好聚会环境这一祈愿最大的支持！另外，米格在这里也要对武汉、深圳等地的玩家致歉，由于时间问题，最终没能把大家列入本次活动中来。不过没有加入我们的聚会大行动并不说明你们的聚会不精彩，而且米格也衷心希望以后能在我们栏目中看到你们的身影哦！最后也感谢黑角电子有限公司对本次活动进行比赛奖品的赞助。

本期最直白读者

原本以为搭上一家手机公司后就可以离家而去，无奈被人看不起而不把我当作公司职员，沦为一个毫无保障的外包策划。快一个月了，没能从他们那里拿到一分钱。本来打算有个收入来源后就自己买游戏，不写信到贵刊以骗取奖品的，不过现在这样也只能继续写了。

——广州的梁伟雄读者在来信中如此说

那天天气晴朗，我走完亲戚正要搭公车回家（需1.2元），但掏口袋才发现只有一张十元和一张一元，于是便去附近报亭换零钱，但跑了几家都得到了一样的答复：不换，BOSS说让买一本UCG就行了，他真是太有才了！我无奈拿着一本UCG在车上看了起来，发现其实还不错，所以就坚持买到了现在。

——柳州的陈嘉读者答支持UCG的原因

直到175期才发现奖品变了，之前看互动信箱时总感到哪里有不同的地方，原来是赠品变了，唉，伤心……原以为是编辑部送主机送穷了，看了上期才明白，原来是读者们嫌送主机送腻了！这还真够BT的……

——江苏的刘思远读者谈互动信箱奖品

创意照片大征集！



松果还是NDS？这是个问题

许晴

这个小家伙大家都认识吧，他就是《冰河世纪》里面那个视松果如生命一般的小松鼠，这次他碰见了NDS，拿起触摸笔，玩上了瘾。于是到底是选择旧爱松果还是新欢NDS就成了一个大问题！

编注：这个简单，一边吃松果一边玩NDS，简直快乐似神仙。



光盘的神力

西安 陈思危

这是用相机直接拍出来的，完全没PS过，只要把光盘放在后面，用强光手电照着（合适的角度）就可以拍出来。建议UCG提价，赠送大DVD，要不然G高达的"神力"也要小一圈。

编注：各位，快出来看啊，G高达变成释迦牟尼了！

猎人也要拍艺术照

江苏 王子健

上周六在南京的中山陵深山某处，创作了一组现实版的《怪物猎人》，送给各位小编。

编注：什么现实版呀，明明是偷偷去拍艺术照了，磨皮磨的还挺好，一点看不出猎人们天天在山里跌爬滚打的糙样……





猛拍一砖

北京朝阳 周翔：刚买了176期，翻了几页，突然发现一块大板砖，嘿嘿，接招，开拍了！

游戏情报站，特报上面写道"ps3于北美小幅降价30美元，销量骤增300%"，然后偶纳闷了，为什么PS3降30美元会造成如此之大的结果，然后，嘿嘿，星夜，你写的文章完全是在说PSP！

要知道，这是第一次标题出错，好大的错。

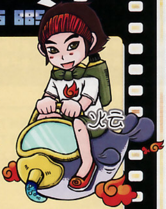
1000%全力，怨念爆发，拍拍拍！

肇事者

小编寄语

Editor's BBS

努力工作，拼命玩！



●有了去年十一的教训，决定今年五一放假实行“加利盾”计划——与其出去在汹涌的人潮玩命地挤来挤去，倒不如在家里舒舒服服地看季后赛。说起季后赛就不得不提火箭队今年的表现，好容易在常规赛争取到与爵士的主场优势，前两场干净利落地将奥库与布泽尔们打得找不着北，第三场去人家主场就被打回原形，替补疲软的表现让人捏一把汗，火箭今年的季后赛第一轮之旅不会是当年与小牛队交手的翻版吧，但愿不是。

●《游戏城寨》的白夜是一位忠实的相声爱好者，自从他在街边买了几张郭德纲的相声合集之后，今日家中的DVD机彻底沦为相声播放机。郭德纲同志每天晚上不辞辛苦为我们表演到凌晨，每到精彩之处白夜还会即时为我们模仿一段，准专业水准的表演让我们怀疑他之前是不是在天桥底下卖过艺。



Ⅰ又到劳动节了，对于很多人来说意味着“黄金周”的到来，而对于我来说，那是名副其实的劳动节。一边忙着《游戏・人》，一边还得祈祷：“各位老大，可千万别拖稿啊！”

Ⅱ前些日子阿迪因为工作上的原因回编辑部待了几天，哥儿几个叙了叙旧。临别时，阿迪丢下了一句“我人虽然走了，但我的魂还在UCG。”伤感却也满怀激励。曾经共事过的好兄弟们，放心，我们会连你们的那份劲儿一起努力的。

Ⅲ因为学生时代看过小说，所以就陪胜嫂看了两集张纪中版的《碧血剑》。其中有一个镜头是袁承志在树林里耍剑，直耍得枝叶纷飞，最后在一棵大树上刻了一个“义”字，算是打完收工。胜嫂见状，立刻叹气道：“怎么破坏花草树木啊？”表情甚是认真。说起来这对张导不算什么，“神仙池脚印”早已让他成为环保界的“名人”。除此之外，让人叹气的还有九公主让人……心寒的样貌。

Ⅳ[胜嫂语录177]胜嫂每天早上会督促我起床做早操，“懒猪，快起床啦！再睡就肥得像牛了。”……她突然发现自己说错了，又补充了一句，“你想想看，一只猪睡着睡着变成了牛，那是多可怕的事啊！”



▶坊间传闻这个东西是雌性滴……阿春哥“两脚傍地走”的精髓已经侵入游戏圈了吗？要是真的，那NBGI，我服了！



☆最近游戏的“资料片”和复刻版真是来得相当猛烈，虽然都是一些“新瓶装旧酒”的东西，但总能有一些全新的东西促使你去再次体验。我承认在看到《最终幻想》在PSP上的画面时，的确被感动到不行了T_T，现在对10号发售的《狮子战争》更是期待度满点。

★自从寝室购入了新电视后，每天晚上准时召开的“观影大会”好不热闹，在经过了多天“飞天入地、枪林弹雨”的洗礼后，晴天终于提出了要看喜剧片的要求，而没想到当时佯装答应的室友竟在第二天买回了《郭德纲相声精选》……

☆由于上次机缘巧合下将自己的“K歌瘾”给勾了起来，所以目前计划在五・一假期好好地去过过瘾，终于轮到我当“麦霸”的时候啦～嘿嘿～



□抽空将《战神2》的泰坦难度通关了，最大的感觉是杂兵比BOSS厉害……不过至此之后，我就把PS2封存起来了，虽然还有很多大作没来得及体验，但是够了，感谢PS2曾经给我们带来的快乐，谢谢！

△就在我把PS2打包后的第三天，传来了“PS之父”久多良木健下台的消息，就在这PS3举步维艰的时刻，曾一手缔造了PS帝国的他黯然神伤地离开了，索尼从此失去了一位能正确评价内部技术的指导者，祝久多良木先生好运，祝PS3好运！

○威尔・史密斯的《当幸福来敲门》(又译：《追击幸福》)是近来少有的反映小人物励志的电影，从纯电影角度来看，影片只能说还可以。但是影片中所表达的那种“越是困境越是要坚持自己信念”的主题却是永远值得人深思，人人都会有不走运的时候，你会怎么做？

×《哆啦A梦 大雄的恐龙》7月就要在国内上映了！！！



◀某次回家走进电梯，看到内壁上挂着这样一幅画，顿时觉得好抽象，心说这些做广告的还讲究起品味来了。不过仔细定睛一看，原来是旧的广告撤下后，留在内壁上的胶水印记–_–bbb





◆最近在看《犹太人之谜》和《丑陋的日本人》这两本书，很有意思，后者将骂人不带脏字的技术发挥得淋漓尽致，看了让人忍俊不禁。

◆有空一定要把去年写的一篇短篇小说的坑填了，现在想到的是一个3P结局，刚刚想到这个结局时连自己都被雷到了。(–_–)

◆《星海》的新作公布了，感觉莫名的兴奋，对于我来说《SO3DC》是PS2上最强的RPG，希望tri-Ace带给我们更爽快的战斗系统。

◆猫太那家伙居然参加了什么剑道班，问其装备如何他就犯愁，因为一套剑道装备的价钱可以买一台PS3了。唉，可怜的猫，摸摸。

◆减肥已初有成效啦，哦呵呵呵呵呵～



本期主题：休闲时光

1.铃木由美子老师太强了！最近看了根据铃木老师的漫画改编的日剧《痴情自恋花》，深深感受到在她笔下的女性基本就没有一个正常人，并为女主角自恋的风采所折服……故事的大致情节就是超自恋无耻的主角和一个大和抚子般的优雅女性是很好的朋友，超自恋无耻主角看中了大和抚子的小帅哥男朋友并长期认为对方暗恋自己，经过漫长的故事之后，三个人踏上了三人行的道路。真不知道作者到底在想些什么……这个剧情太狗血过分了吧(–_–)

2.以前看《海边的卡夫卡》时，深受小资情感荼毒，梦想可以去陌生城市里，每天到图书馆看一些风雅至极的书混日子，这几天抽了个周末去了次附近的图书馆……但是我却毫不犹豫直奔顶楼的时尚杂志专区……我太庸俗了。

3．闲来无事终于开始玩《怪物猎人携带版2nd》，结果光是在人物设定的画面就花了40多分钟搭配发型肤色和服装，而且配出了一个人物还觉得不过瘾，被人鄙视地说去玩换装游戏得了，这难道也是强迫症的一种？(T_T)



●思考，思考，三思而后行。遇到什么让你恼火的事情时一定要控制好自己的情绪，深吸一口气，隔上两三分钟再做回应，这样有助于避免你因冲动犯下错误。冲动是魔鬼，在这方面我有过不少惨痛的教训了，努力尝试看看能不能改正自己的这一缺点吧。

★烧火虐狗的“人”，祝您死后遭到十倍百倍的惩罚。

◆连着两天只睡三个小时后终于可以睡八个小时的感觉真好……

■应朋友所邀在《游小说》上开办了“名场面”栏目，希望大家捧场，多谢多谢。



★上个礼拜天出门购物，因天降大雨不得不打的返回。结果因交通不畅而堵了很久，的士司机见前面的车流还很长，于是掏出一个NDSL津津有味地玩起《找碴博物馆2》来。结果某幅画找了半天也只找到9个错，还剩1个死活找不到。车流畅通之后，这哥们居然死活不关机，把机器放在驾驶台上一边开车一边瞅，吓得我赶快帮他找出了这最后一个错。

★这期在《X360专辑》上写了6万字的东西，本以为可以创下当月记录，没想到一位刚到编辑部不久的新同事以18万字的成绩将我轰飞至版边——长江后浪推前浪，前浪死在沙滩上。

★《信赖铃音》、《失落的奥德赛》、《奥丁领域》……这三大RPG已经够我乐上一阵子的了，何况下期还有《星之海洋》新作发表。真是幸福啊！

★有玩家来信说：纱迦啊，你一期推荐一个游戏让我们拿成就，这也太小气了。我想说的是，一期一个游戏1000点成就，一年下来可就有24000点了，这个成绩已经相当了不起了。不过我见过成就点数最多的中国玩家有8万点……



◆最近知道有一个地方可以给球鞋绣上号码以及名字，于是就拿了我的那双鞋去试了试，效果不错，哈哈，这样自己就有一双“真正属于自己的鞋”了，就好像Xbox LIVE的ID一样。

◆去年曾说过自己追看的一部美剧《Day Break》因为收视率的问题而被电视台腰斩，不过前段时间终于有好心的字幕组放出了完整版全13集，终于让我不至于半途而废。我就不剧透了，继续向大家推荐这部剧集。

◆《蜘蛛侠2》的时候编辑部一群人半夜去看首映，自己还抽中一个奖品。这次《蜘蛛侠3》不知道还会不会有这种好运气。



◆加班，结果不幸睡着了。半夜醒来之后的感觉就是……悔恨。浪费光阴在睡觉上，真是不值得啊！



★五一的海滩两日游计划看来是要泡汤了，哎，还从来没有在海边过夜呢，听说住的地方还是别致的小木屋，晚上还可以烧烤……节后一定要挑个时间去一趟。

★一阵不算冷的寒流过后夏天正式来临，这意味着以后长达半年的酷热夏天里都很难有机会出游了，白白浪费了一个大好的春季。假如有时间的话，希望至少每周能踏青一次；假如有时间的话，真想把所有视觉效果强的老片用投影器重温一片；可是，目前的当务之急是把即将塞爆硬盘的新片先看了——

★《蜘蛛侠3》！半年多没去电影院，该去感受一下了。



▲接下来最期待的“次世代大作”就是这个了……

〓在网上订购了一套岩明均的《七夕之城》，邮包到后拆开一看却是《黑脑(black brain)》，结果被成人动漫鉴定专家卡伦逮个正着，百口难辩……我说书店的老兄，您这玩笑开得也忒大了吧(幸好及时调换了回来，没有扩大影响)……不过话说回来，这位老兄在电话里的声音倒是让我备感亲切，好久没听到那么标准的家乡话了。



〓平生第三次因为肠炎而入院治疗。第一次时年龄太小记不清了，第二次是去年暑假回家时吃了不干净的扇贝，而这一次……依然是吃海鲜吃坏的。好吧好吧，我承认我以后和海鲜无缘了。

〓再一次领教了伟大的医疗系统工作人员的雍容气度：挂号处、诊疗室、缴费厅、化验处……乃至取药的地方，每个人都NB得仿佛老子就是救苦救难的观世音菩萨一样：你不但是来给我送钱的，还是来给我当孙子的——谁让你犯贱得病的？老子给你治病是看得起你，走走走，交完钱就到后面排队候着去！什么，你说你化验完了？对不起，现在是五点二十，老子要收拾东西下班了。你还敢纠缠？那就再去做个肠镜先！给脸不要脸了还！

〓以上，无语。



★16的游戏淡季终于就要结束了！先是跟PS3《忍龙Σ》的试玩版较上他几天的劲，之后就该专攻《光明之风》，而到了5月底还可以爽《GGXXAC》——手里PS2的假期结束了。



★说到《忍龙Σ》试玩版，目前来看除了画面效果好了不少之外基本上也没啥可说的了，希望这是试玩版的原因——可以用“战斧女”确实是圆了不少玩家当年的梦，期待绫音也能够正式登场参战。

★4月新番中很喜欢《幸运星》与《旋风管家》，看来还是这种宅向搞笑系动画最适合自己。

★最近编辑部《偶像大师》人气度颇高，就连大家公认的几个“美版硬派玩家”都开始嘴里成天哼哼着“购买Wii，购买Wii”……

■估计本刊读者中没有几个人留意过当年PC大作《Unreal》的音乐，这可是本人最欣赏的游戏音乐之一。可惜过去辛苦收集的游戏OST存放在家中电脑中，却被顽皮的父亲给Format了硬盘，My GOD！我怎么总是遇到这种奇怪的事情。上个星期天在家中的我突发奇想，翻遍了互联网，终于找到一个国外OST组织的网站，经过注册搜索，哇哈哈，全部《Unreal》的音乐再次回到我的手中。这一过程就像将心爱的游戏通关一样让人兴奋与激动。

■上期与胜负师以及GOUKI做了一次特别企划，在我心目中明明是忍龙=战神>鬼泣，怎么最后的结果却是鬼泣全面评分得了第一名。不瞒各位，当时我们都没有想到会有这样的结果。在某一特定时候，特定环境下人的感觉往往不由自主，真di。



新作发售表

NEW GAME SCHEDULE

表中红色字体为受注目游戏

- 本表所收录的游戏发售时间为：2007年5月1日～2007年6月28日。
- 推荐度由高到低依次为S、A、B、C级。
- 游戏地区版本请参照货币单位。如美版游戏价格为美元，日版游戏为日元。

2007年04月29日中国银行人民币外汇牌价基准价

100美元	771.39元人民币
100日元	6.45元人民币
100欧元	1049.13元人民币
100港币	98.63元人民币

（仅供参考）

由于美版及欧版游戏的发售日经常会出现变动的情况，发售表中美版与欧版游戏如出现与实际发售日期有出入请谅解。

五月上旬的游戏市场比较疲软，本月的大作基本都集中在中旬与下旬发售，而五一期间更是没有什么值得关注的作品发售，只有一款全平台出击的《蜘蛛侠3》可以一试，游戏发售之时电影已经在全球范围内上映，喜欢电影的玩家不可错过。5月10日发售《最终幻想战略版 狮子战争》是前半个月最值得关注的作品，这款百万SLG的复刻版的素质不容置疑。

蜘蛛侠 3 05.04

推荐度 A | X360 ACT | ■Activision | ■59.99美元 | ■无对应周边 | 13岁以上玩家对应

近年来无论是电影还是游戏屏幕上最火热的英雄非蜘蛛侠莫属了，而今随着系列第三部电影的上映，各个游戏平台的《蜘蛛侠3》也要隆重登台了！首先从画面上，本作比起系列来有着突飞猛进的进步，而在次世代平台上将感受更加明显。游戏方式与系列相比没有太大的变化，但是由于机能的提升，在任务与完成方式上将有更多的选择，玩家可自由发挥的余地也更大，玩起来也就更爽快。本次《蜘蛛侠3》几乎横跨所有游戏平台，其中X360版与PS3版最令人期待，前者将有着丰富的成就系统，而后者则拥有版本独占关卡。



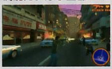


横冲直撞 76 05.08

推荐度 B | PSP ACT | ■Ubisoft | ■39.99美元 | ■无对应周边 | 17岁以上玩家对应

本作是育碧将雅达利手中将本作的版权收购之后，在掌机平台推出的第一款"《横冲直撞》系列"的作品。游戏在《横冲直撞 地平线》的系统为基础进行了全新的制作，游戏将以1976年的纽约市为背景，也就是《平行线》故事发生的两年前。玩家可以在游戏中依靠汽车或是徒步来完成任务，而完成任务的奖励则可以用来升级车辆能力。除了全部27个单机任务关卡外，游戏还具备多个供多人联机使用的模式。这款以驾驶乐趣为卖点的动作游戏，定会带你给与《GTA》不同的游戏乐趣。





PlayStation3

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	价格
2007年5月					
4日	蜘蛛侠 3	Spider-Man 3	Activision	ACT	59.99美元
15日	美国职业棒球大联盟 07	MLB 07: The Show	SCEA	SPG	59.99美元
22日	加勒比海盗 世界尽头	Pirates of the Caribbean: At World's End	Disney Interactive Studios	ACT	59.99美元
22日	冲浪季节	Surf's Up	Ubisoft	SPG	49.99美元
2007年6月					
1日	流氓战士	Rogue Warrior	Bethesda Softworks	FPS	59.99美元
4日	吸血鬼之雨	Vampire Rain	AQ Interactive	ACT	49.99美元
7日	先祖之魂 失落的继承	Folks Soul 失われ传承	SCEJ	RPG	5900日元
12日	彩虹六号：维加斯	Tom Clancy's Rainbow Six Vegas	Ubisoft	FPS	59.99美元
14日	使命召唤 3	コール オブ デューティ 3	Activision	FPS	6800日元
14日	忍者龙剑传 Σ	Ninja Gaiden Σ	Tecmo	ACT	7429日元
15日	神奇四侠 银影侠的复活	Fantastic 4: Rise of Silver Surfer	Take-Two Interactive	ACT	59.99美元
19日	变形金刚	Transformers: The Game	Activision	ACT	59.99美元
25日	哈利·波特与凤凰社	Harry Potter and the Order of the Phoenix	EA	ACT	59.99美元
25日	大联盟	The BIGS	2K Games	SPG	59.99美元
25日	漆黑	The Darkness	2K Games	FPS	59.99美元
28日	漫画英雄：终极联盟	マーベル アルティメット アライアンス	Interchannel	A·RPG	6800日元

PlayStation2

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	价格
2007年5月					
4日	蜘蛛侠 3	Spider-Man 3	Activision	ACT	39.99美元
10日	摔角王国 2 职业摔角世界大战	レッスルキングダム2 プロレスリング世界大战	Yuke's	SPG	6800日元
10日	Simple2000系列 Vol.117 The 零战	Simple2000シリーズ Vol.117 The 零战	D3 Publisher	ACT	2000日元
15日	怪物史莱克 3	Shrek the Third	Activision	ACT	39.99美元
15日	托尼滑板 极限速降	Tony Hawk's Downhill Jam	Activision	SPG	39.99美元
17日	奥丁领域	オーディンスフィア	Atlus	A·RPG	6980日元
17日	光明之风	シャイニング・ウィンド	SEGA	A·RPG	6980日元
22日	加勒比海盗 世界尽头	Pirates of the Caribbean: At World's End	Disney Interactive Studios	ACT	39.99美元
22日	奥丁领域	Odin Sphere	Atlus	A·RPG	39.99美元
22日	冲浪季节	Surf's Up	Ubisoft	SPG	39.99美元
29日	古墓丽影 周年纪念版	Tomb Raider: Anniversary	Eidos	AVG	39.99美元
29日	世界纸牌锦标赛	World Championship Cards	Crave	TAB	39.99美元
31日	罪恶装备 XX Accent Core	Guilty Gear XX Accent Core	Arc System Works	FTG	4800日元
31日	龙虎之拳 精选集	Art of Fighting Anthology	SNK Playmore	FTG	39.99美元
31日	Simple2000系列 Vol.118 The 落伍者～怒获武武士登场～	Simple2000シリーズ Vol.118 The 落伍者～怒获武スライム登场～	D3 Publisher	ACT	2000日元
31日	魔法少女Ⅱ 魔法与剑的争斗	魔女っ娘ア・ラ・モードⅡ 魔法と剣のストラグル	GN Software	S·RPG	6800日元
2007年6月					
4日	吉他英雄 80年代版	Guitar Hero: 80's Edition	RedOctane	MUG	39.99美元
7日	魔法学园MA	まじしゃんず・あかでみい	Enterbrain	S·RPG	6800日元
15日	神奇四侠 银影侠的复活	Fantastic 4: Rise of Silver Surfer	2K Games	ACT	39.99美元
19日	变形金刚	Transformers: The Game	Activision	ACT	39.99美元
21日	梦幻骑士VI 危机世界	グローランサーVI Precarious World	Atlus	S·RPG	6980日元
21日	玛娜传奇～学校里的炼金术士们～	マナケミア～学园の炼金术士たち～	Gust	RPG	6800日元
21日	Simoun 异蔷薇战争	シムーン 异蔷薇战争～封印のリ・マージョン～	Marvelous Interactive	SLG	6800日元
25日	哈利·波特与凤凰社	Harry Potter and the Order of the Phoenix	EA	ACT	39.99美元
25日	大联盟	The BIGS	2K Games	SPG	39.99美元
26日	料理鼠王	Ratatouille	THQ	ACT	美版未定
28日	超级机器人大战OG 原创世纪合集	スーパーロボット大战OG オリジナルジェネレーションズ	Banpresto	S·RPG	6980日元

PlayStationPortable

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	价格
2007年5月					
8日	横冲直撞 76	Driver 76	Ubisoft	ACT	39.99美元
10日	最终幻想战略版 狮子战争	ファイナルファンタジータクティクス 狮子战争	Square Enix	S·RPG	4800日元
14日	解谜方块	Puzzle Scape	Got Game Entertainment	PUZ	39.99美元
17日	Little Aid 携带版	Little Aid ポータブル	Takuyo	AVG	5800日元
22日	加勒比海盗 世界尽头	Pirates of the Caribbean: At World's End	Disney Interactive Studios	ACT	39.99美元
23日	美女餐厅	Diner Dash	Eidos	SLG	29.99美元
24日	死神 BLEACH～灵魂升温4～	BLEACH～ヒート・ザ・ソウル4～	SCEJ	FTG	4980日元
24日	速度与激情 消除器	Juiced Eliminator	THQ	RAC	4800日元
28日	机密武装 蔓延	Coded Arms: Contagion	Konami	FPS	29.99美元
28日	钢铁地平线	Steel Horizon	Konami	SLG	39.99美元
29日	世界纸牌锦标赛	World Championship Cards	Crave	TAB	39.99美元
29日	压缩空间	Crush	SEGA	PUZ	29.99美元
31日	大众高尔夫球场 Vol.1	みんなの高尔夫场 Vol.1	SCEJ	ETC	5980日元
2007年6月					
7日	最终幻想Ⅱ	ファイナルファンタジーⅡ	Square Enix	RPG	3800日元
12日	彩虹六号：维加斯	Tom Clancy's Rainbow Six Vegas	Ubisoft	FPS	39.99美元
19日	龙与地下城 战略版	Dungeons & Dragons Tactics	Atari	SLG	39.99美元
19日	变形金刚	Transformers: The Game	Activision	ACT	39.99美元
25日	哈利·波特与凤凰社	Harry Potter and the Order of the Phoenix	EA	ACT	39.99美元
25日	大联盟	The BIGS	2K Games	SPG	39.99美元
26日	古墓丽影 周年纪念版	Tomb Raider: Anniversary	Eidos	AVG	39.99美元

Xbox360

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	价格
2007年5月					
4日	蜘蛛侠 3	Spider-Man 3	Activision	ACT	49.99美元
8日	怪物史莱克 3	Shrek the Third	Activision	ACT	49.99美元
8日	命令与征服 3 泰伯利亚之战	Command & Conquer 3 Tiberium Wars	EA	RTS	59.99美元
15日	怪物也疯狂：市郊争夺战	Monster Madness：Battle for Suburbia	SouthPeak Interactive	ACT	59.99美元
22日	蓝龙	Bule Dragon	Microsoft	RPG	1390新台币
22日	加勒比海盗 世界尽头	Pirates of the Caribbean：At World's End	Disney Interactive Studios	ACT	49.99美元
22日	冲浪季节	Surf's Up	Ubisoft	SPG	49.99美元
24日	NBA街头篮球 主场	NBA ストリート ホームコート	EA	SPG	6800日元
29日	暗影狂奔	Shadowrun	Microsoft Game Studios	FPS	59.99美元
29日	飞驰竞速 2	Forza Motorsport 2	Microsoft Game Studios	RAC	59.99美元
2007年6月					
5日	狂野西部	Call of Juarez	Ubisoft	ACT	49.99美元
14日	信赖铃音 肖邦之梦	トラスティベル～ショパンの夢～	NBGI	RPG	6980日元
15日	神奇四侠 银影侠的复活	Fantastic 4：Rise of Silver Surfer	2K Games	ACT	49.99美元
18日	胜利时刻	Hour of Victory	Midway	FPS	49.99美元
19日	变形金刚	Transformers：The Game	Activision	ACT	49.99美元
19日	科林麦克雷拉力赛：Dirt	Colin McRae：DiRT	Codemasters	RAC	49.99美元
25日	哈利·波特与凤凰社	Harry Potter and the Order of the Phoenix	EA	ACT	49.99美元
25日	大联盟	The BIGS	2K Games	SPG	49.99美元
25日	漆黑	The Darkness	2K Games	FPS	49.99美元
26日	双重世界	Two Worlds	SouthPeak Interactive	RPG	美版未定
26日	料理鼠王	Ratatouille	THQ	ACT	美版未定

Wii

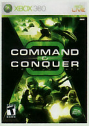
日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	价格
2007年5月					
1日	龙的传人	Legend of the Dragon	The Game Factory	FTG	49.99美元
4日	蜘蛛侠 3	Spider-Man 3	Activision	ACT	49.99美元
15日	怪物史莱克 3	Shrek the Third	Activision	ACT	49.99美元
17日	漫画英雄 终极联盟	マーベル アルティメット アライアンス	Inter Channel	ACT	6800日元
17日	名侦探柯南 追忆的幻想	名侦探コナン 追忆の幻想	Marvelous Interactive	ACT	6800日元
22日	加勒比海盗 世界尽头	Pirates of the Caribbean：At World's End	Disney Interactive Studios	ACT	49.99美元
22日	冲浪季节	Surf's Up	Ubisoft	SPG	49.99美元
24日	实战柏青嫂·柏青哥必胜法！Sammy收藏集 北斗神拳 Wii	实战パチスロ·パチンコ必胜法！サミーズコレクション 北斗の拳 Wii	SEGA	TAB	5800日元
29日	致命格斗：末日战场	Mortal Kombat：Armageddon	Midway	FTG	49.99美元
29日	马里奥聚会 8	Mario Party 8	Nintendo	ETC	49.99美元
31日	生化危机 4 Wii版	BioHazard 4 Wii Edition	Capcom	ACT	4800日元
2007年6月					
7日	牧场物语 安详之树	牧场物语 やすらぎの树	Marvelous Interactive	SLG	日版未定
12日	水银 革命	Mercury Meltdown Revolution	Ignition Entertainment	PUZ	19.99美元
12日	疤面煞星	Scarface：The World Is Yours	Vivendi Games	ACT	39.99美元
12日	模拟人生 2：宠物生活	The Sims 2：Pets	EA	SLG	美版未定
14日	魔法老师涅吉！？新契约之战	ネギま！？ネオ·パクティオーファイト！	Marvelous Interactive	ACT	6800日元
15日	神奇四侠 银影侠的复活	Fantastic 4：Rise of Silver Surfer	2K Games	ACT	49.99美元
19日	生化危机 4 Wii版	Resident Evil 4 Wii Edition	Capcom	ACT	29.99美元
19日	变形金刚	Transformers：The Game	Activision	ACT	49.99美元
21日	第一神拳 革命	はじめの一歩 レボリューション	AQ Interactve	ACT	5800日元
25日	哈利·波特与凤凰社	Harry Potter and the Order of the Phoenix	EA	ACT	49.99美元
25日	大联盟	The BIGS	2K Games	SPG	49.99美元
26日	宇宙家庭	Cosmic Family	Ubisoft	ETC	美版未定
26日	料理鼠王	Ratatouille	THQ	ACT	美版未定
28日	大金刚 喷射木桶赛	ドンキーコングたるジェットレース	Nintendo	RAC	5800日元

Nintendo DS

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	价格
2007年5月					
10日	最强 东大将棋DS	最强 东大将棋DS	每日Communications	TAB	4800日元
17日	优美的日语写法·说法DS	美しい日本语の书き方 话し方DS	IE Institute	ETC	3800日元
17日	Duke更家的健康步行指导	デューク更家の健康ウォーキングナビ	Dorart	ETC	4000日元
17日	轻松拼图DS 世界名画1 文艺复兴·巴洛克时代大师	ゆっくり乐しむ大人のジグソーパズルDS 世界の名书1 ルネサンス·バロックの巨匠	Interchannel-Holon	TEC	3800日元
17日	轻松拼图DS 世界名画2 印象派·后期印象派大师	ゆっくり乐しむ大人のジグソーパズルDS 世界の名书1 印象派·后期印象派の巨匠	Interchannel-Holon	TEC	3800日元
17日	押忍！奋斗！应援团 2	燃える！热血リズム魂 押忍！斗え！应援团2	Nintendo	MUG	4800日元
17日	改造节奏大战 龙剑战记	カスタムビートバトル ドラグレイド	Banpresto	ACT	4800日元
22日	加勒比海盗 世界尽头	Pirates of the Caribbean：At World's End	Disney Interactive Studios	ACT	29.99美元
22日	冲浪季节	Surf's Up	Ubisoft	SPG	29.99美元
24日	真·幸运星～启程～	真·らき☆つた～旅立ち～	角川书店	AVG	3800日元
24日	旺文社 出题顺序 国语DS	旺文社 でる順 国语DS	IE Institute	ETC	3800日元
24日	旺文社 出题顺序 地理DS	旺文社 でる順 地理DS	IE Institute	ETC	3800日元
24日	触摸侦探 小泽里奈 第2 1/2季	おさわり探偵 小泽里奈 シーズン2 1/2 ～里奈は见た！いや、见てない。～	Success	AVG	4800日元
24日	结界师 乌森妖奇谈	结界师 乌森妖奇谈	NBGI	ACT	4800日元
24日	Gamics Vol.1 横山光辉三国志 第五卷 ～出师表～	GAMICS Vol.1 横山光辉三国志 第五卷 ～出师表～	ASNetworks	ETC	3800日元
24日	填字游戏学习！地理·历史	クロスワードで学ぼう！地理·历史	Hudson	PUZ	2800日元
31日	右脑回转火柴棒解谜DS	右脑回转マッチ棒パズルDS	Ertain	PUZ	3800日元
2007年6月					
7日	股票交易师 瞬	株トレーダー 瞬	Capcom	AVG	4800日元
7日	数阵对战	数阵タイセン	Nintendo	PUZ	3800日元
14日	飞天小女警Z	ゲームで出ましたっ！ パワパフガールズZ	NBGI	ACT	4800日元
19日	变形金刚	Transformers：The Game	Activision	ACT	29.99美元
23日	赛尔达传说 幻影砂漏	The Legend of Zelda：Phantom Hourglass	Nintendo	A·RPG	4800日元
25日	哈利·波特与凤凰社	Harry Potter and the Order of the Phoenix	EA	ACT	29.99美元
28日	Gamics Vol.1 横山光辉三国志 第六卷 ～孔明的遗言～	GAMICS Vol.1 横山光辉三国志 第六卷 ～孔明の遗言～	ASNetworks	ETC	3800日元
28日	成人女力检定	大人の女力检定	Konami	ETC	3800日元
28日	川之垂钓 树荫谷的流水之歌	川のねし钓り にもれびの谷せせらきの诗	MMV	RPG	3800日元

命令与征服 3 泰伯利亚之战 05.08

推荐度 A　X360 ACT　■Ubisoft　■59.99美元　■无对应周边　13岁以上玩家对应



最出色的即时战略游戏之一的“《命令与征服》系列”即将再次登陆家用机平台。本作是系列的正统续作，游戏的故事背景被设定在2047年，战斗冲突将在维护和平与正义的全球防御联盟和邪恶贪婪的军事团体诺德兄弟会之间爆发，究竟是扮演地球势力拯救自己的家园还是帮助外星势力毁灭地球，玩家需要在两大阵营之中作出自己的选择。与PC版相同，X360版也对应多人联机对战功能，而且玩家还可以通过Xbox LIVE下载关于本作的更多资料和更新。



最终幻想战略版 狮子战争 05.10

推荐度 A　PSP S.RPG　■Square Enix　■4800日元　■无对应周边　12岁以上玩家对应



新增的内容无疑使任何玩家都对本作的期待度大大增加，除了支持16：9的画面显示外，新增的过场插画和MOVIE的演出绝对会让老玩家感动不已。“共同战线”系统的引入让玩家之间联机作战成为可能，以共同挑战难度远高于游戏流程中支线任务的全新战斗，甚至在完成任务后系统还会根据每个玩家在战斗中的表现给出评价，并以此作为分配战利品的依据，只要沉迷其中绝对无法自拔。相信本作一定能全面带动PSP的销量，为FF系列在PSP上的后续作品创造有利的条件。



光明之风 05.17

推荐度 A　PS2 A.RPG　■SEGA　■7329日元　■无对应周边　12岁以上玩家对应



著名画师Tony笔下柔美的女性角色自然是本作的一大亮点，而除此之外游戏无论是系统、战斗还是剧情方面都比前作有了不小的提升。作为心剑士的主角能够通过将同伴的内心力量具现化获得性能各异的心剑，而与不同的同伴组队还能够发动正类繁多的连携攻击，令战斗充满了变化。通过组合魂之碎片打开同伴的“心门”，玩家可以提升手中心剑的性能；除此之外消耗魂之碎片还可以令主角习得各种技能或是强化同伴的装备。游戏还有丰富的收集要素，想完成306种敌人的图鉴收集就要花上大把时间。另外本作的声优阵容相当强大，绝对能令宅向玩家满意。



编辑部落 editor's blog

把编辑们的所见所闻
所思所想与大家分享

本期博客 纱迦



写在前面 FOREWORD

从在levelup.cn的论坛上，我那个"纱迦"的ID经常能收到网友的短消息。这些短消息大致可以分为3类，第一类是打招呼，比如问个好、通个姓名什么的；第二类是问问题，比如还能买某期杂志吗、某个游戏某处应该如何过之类的；第三类呢，可能就没有谁能够猜到了，那就是日语学习问题。此类短消息虽然不多，但看到这样的短消息时，我心里感觉很奇怪，因为本人在杂志上从来未以日语高手的姿态出现过。（当然个人的实际日语水平也的确一般。笑）

最近又有个网友询问我日语学习的心得时，我终于忍不住回了一句："你为什么要问我这个问题？邪魔天使的日语比我高出太多了。"这个网友回答也很爽快："邪魔天使日语是好，不过他是日语专业的。我要是去读日语专业，自然也是没有问题的。我就是想知道你们是如何一边玩游戏一边学日语的。"我这才恍然大悟。寓教于乐曾是很多人对电子游戏的幻想，我对日语产生兴趣也是因游戏而起的，说到这个话题那可真是有说不完的话。

最近发表 LATEST TOPICS

游戏三宗"最"是什么吸引了你
晴天发表于2007.4A(总第173期)

快乐是你的也是我的
火云发表于2007.4B(总第174期)

浮躁的80后
星夜发表于2007.5A(总第175期)

百层高楼和两枚棋子
泰坦发表于2007.5B(总第176期)

一个日语菜鸟的奋斗史

纱迦发表于
2007.6A(总第177期)

从魂斗阵到罗斗魂

印象中个人接触到的第一款有日文出现的游戏便是FC上的《魂斗罗》。当时个人还是小学生，那时候看到满屏日文时的感觉就跟现在看到满屏乱码一样。当时自己压根也没想过要去了解这些日文是什么含义，不过对着"魂斗罗"这个标题着实有些惆怅，毕竟3个字里还认识前两个。人家韦小宝虽然不认识"章经"二字，也没妨碍他去御书房偷《四十二章经》，可我们连最喜欢的游戏叫啥名字也不知道。最后和几个伙伴立下君子协定，将这个游戏称为"魂斗阵"。

记得是6月的一个下午，正当大家都挤在小小的包机室里汗流浃背地打着《魂斗罗》时，房门突然被一名彪形大汉一脚踹开。众人正在面面相觑之际，老板已经赔着笑脸迎了上去："您儿子今天没来。"那大汉双目如电，目光冷冷地从我们脸上扫过，尽管我们深知他并不认识我们的家长，但心中依然惴惴不安。突然间那大汉的目光停在了电视屏幕，他一字一字地念道："魂——斗——罗？"

罗？！我们当时就震惊了！连忙赔上笑脸询问："这个字念罗？"那位家长不屑地扫了我们一眼："是个繁体的'罗'。"不过他顿了一顿，又说出一句令人震惊的话："日本人写东西是从右往左的，这个应该念'罗斗魂'。"

在1989年6月的那一天，这位好心的家长在指点我们迷津的同时，又将我们引入歧途，不过我们当时浑然未觉。记得那天下午我们几个人在回家的路上一直不停高喊着"罗斗魂！罗斗魂！"那声音响彻天空。所谓"朝闻道，夕死可矣"，大抵如此了。



▲不认识繁体的"罗"对于当时的我来说算是情有可原，很多年后我还见过念"圣门士星矢"的家长。

来自曹操的当头一棒

虽然对日语有了一点兴趣，但是真正开始去研究它的时间要追溯到高中了。原因很简单：英语都没学好，还去学日语？后来中国开始流行FC经典SLG《三国志Ⅱ 霸王的大陆》，我也被其吸引到公元189年的中原大陆上去了。这个游戏中武将的名字用汉字显示，但只有君主和太守的名字会以汉字表示，所以玩游戏时经常发生认不准人的情况。为了杜绝这一现象，我和几个玩友就将全武将的汉字和日文一一抄写下来作为对比。



抄着抄着我们就发现了一些规律。比如张飞(チョウヒ)、张辽(チョウリョウ)、张松(チョウショウ)，名字里都带一个チョウ。于是就想到：这个チョウ会不会是张呢？经过仔细对比后发现，所有张姓武将的名字都有チョウ，这一推断被证实了。之后我们继续对比，发现原来姓和名在日文中是一一对应的！我们被这个伟大的发现给震惊了——原来日语的语法和汉语这么相像！（现在看来这个想法真是可笑。）

于是乎我们产生了研究日语的想法，不过当务之急就是要解决符号的发音。比如チョウ这3个字应该怎么念呢，如果没有统一的标准，大家之间的交流也很成问题。在一个下午，我和身边的玩友一起召开了一次会议，会上对于假名的念法进行了一次统一的规定，这标志着我们对日语的研究进入了一个新的阶段。有兴趣的人不妨看看右边当年我们整理的表。

基本上只有の是意译，这个字的含义我们还是知道的。另外当时知识有限，加上游戏画面差，不少相近的假名都被混为一谈，如リ、ソ都念归，ユ和エ都念工、ニ和ン都念二。不过有了这个规定，玩友之间的交流也轻松多了。这么一来张飞就是"千E头匕"(チョウヒ)，赵云就是"千E头头二"(チョウウン)，黄忠就是"缺头千工头"(コウチュウ)。但这个念法对于曹(ソウ)家武将来说就有些尴尬。后来当我们选择曹操(ソウソウ)时，大家都沉默了，每个人都意识到正统的学习是多么重要的一件事情。

日文念法统一规定(节选)

原文	念法	念法的由来
チ	千	象形
ョ	E	E字反转
ウ	头	宝盖头的简称
ヒ	匕	象形
リ、ソ	归	归的左半部分
ユ、エ	工	象形
ニ、ン	二	象形
の	的	意译
ロ	口	象形
コ	缺	指口缺了一边

不算经验的经验

传说梁启超在戊戌变法失败后东渡日本，在船上一个夜晚就学会了日语。除了梁启超的智商远胜我等普通市民之外，也与他平时和日本友人的频繁交际脱不开干系。咱们中国玩家学习日语同样有一些优势。玩游戏对学习日语还是很有帮助的。如果你拥有多年的日式游戏经验，很多单词都是张口即来，不必花时间去记忆。当然这里所说的单词很多在日常生活中都是派不上用场的，像本人刚进大学时就能熟练地写出激光、导弹以及各种枪械的假名，但对于刷牙、漱口、洗脸这样的日常用语反而一无所知。而游戏媒体进化到光盘时，也可以装入大量的语音，这也间接锻炼了玩家的听力。

那么能不能通过玩游戏成为日语达人呢？这显然是不可能的，因为日语语法非常复杂，就算拿着语法书也得花上大量时间才能学懂。不过俗话说"熟能生巧"，再加上游戏中出现的词汇重复性很高，只要多玩上一段时间，自然而然地就可以将语言障碍降到最低，只是这样的本事只能用来玩游戏，如果要想看懂剧情的话还是得去学习日语。

如果你真的下定决心要好好学习日语，那么开头是非常重要的，一定要请到明师打好你的基础，尤其是你的发音。如果一开始就养成错误的口音，到后来就很难更正了。以个人的经历来说，恒心是自学的最大关键。本人曾经先后4次下定决心要学日语，不过每次都因为各种原因半途而废，教材从《新编日语》、《标日》一直换到《新版标日》。日语学习中有很多坎，像本人的前2次就分别倒在了时间和量词之上，一看到密密麻麻的语法就心生退意。其实只要熬过这些坎，就能一帆风顺地继续下去。

当你拥有一定的日语水平后，再回头玩那些当年令你痴迷的游戏时，会有很不一样的感受。像本人去年重温FC经典《赤影战士》，发现原来1P叫疾风(HAYATE)，2P叫枫(KAEDE)，令我忍不住用两人各通了一次关。（笑）以前本人常说的一句话就是：等到有朝一日练成日语神功，定然要将以前玩过的每一款游戏都再通关一遍。现在看来这肯定只是一句空话，不过偶尔为之已足以让我回味无穷了。

最新回复 LATEST COMMENTS

RE：一个日语菜鸟的奋斗史
【2007-4-28 17:40:45 By：晴天】

用游戏来学习日语其实一个潜移默化的过程，就像玩多了RPG总能看明白アイテム(道具)、まほう(魔法)一样，因此系统的学习还是需要专业的教材才行哦^_^

RE：一个日语菜鸟的奋斗史
【2007-4-28 17:42:11 By：多边形】

可惜当年学校只教了半个学期的日语，否则俺的日语一定不会比英语差呀……

RE：一个日语菜鸟的奋斗史
【2007-4-28 17:43:19 By：D·S】

回想起了当年一直把《高达》里的哈罗念成"八口"时的情景……

上海 瑞格电玩　上海 游戏2000

上海市卢湾区黄陂南路719号　这是门牌，也是名牌！　上海市徐汇区梅陇路457号

2088元 Wii

2588元 XBOX360

3888元 PS3

1088元 NDSL

凡购NDSL主机者三个月免费包换，一年免费保修！

1388元 PSP

凡购PSP主机者三个月免费包换，一年免费保修！

蓝龙　上古卷轴　KAMEO　孤岛惊魂　PGR赛车3

200元　150元

Wii游戏软件 250元-350元　PS3游戏软件 300元-400元　贴换 50元-100元

卢湾区 瑞格电玩（卢湾店）
地址：上海市卢湾区黄陂南路 719 号
电话：021-53062481 13916518018
联系人：雁婷捷
MSN：YAYA1979@MSN.COM
QQ：521093329
工行帐号：9558 8010 0116 3246 062
招行帐号：6225 8802 1012 8063、
公交线路：109、932、地铁、黄陂南路站下，往新天地方向步行7分钟
营业时间：10：00-20：30

静安区 游戏2000（静安区静安店）
邮购地址：上海市市西静安区凤阳路678号（近南京路、石门二路口）　邮编：200041
电话：021-62182099　62675167
收款人：冷 祎　13002128661
银行汇款：建行龙卡：4367 4212 1690 4166 962
持卡人：冷 浩
公交线路：20、112、23、15、21、37、939、41路，地铁1、2号线（石门路站下）火车站到本店只需5分钟
营业时间：10：00-20：30

徐汇区 游戏2000（徐汇区徐汇梅陇店）
邮购地址：上海市徐汇区梅陇路457号（近凌云路）　邮编：200237
电话：021-64252807
联系人：李兆中　13918976681
银行汇款：建行龙卡：4367 4212 1733 4166 931
公交线路：50、218、131、957，地铁1号线（锦江乐园站下到本店只需5分钟）
营业时间：10：00-20：30

昆山市 游戏2000（昆山市和鑫加盟店）
地址：江苏省昆山市玉山镇新昆街138号和鑫游戏店
电话：0512-57519020　51307526
传真：0512-57519020
联系人：卞慧

上海道具馆电器

五一特价风暴

Wii日版 本月主打
所有机器均当场改机
优质服务 百种游戏任选

PS3 60G 豪华版
正版游戏全品种
所有原装配件齐全

Sony PSP
大量软降 日版
所有机器均机盒对号
绝无翻新 颜色齐全

XBOX360
完美刷机+可上网刷机

NDSL全版本 颜色齐全
日版　港版
美版　IQUE

V903SH 大量现货有售
另有vodafone日系手机
型号齐全 欢迎来电咨询



本道具馆电器店是一家以经营日本数码产品为主的实体店，所有商品全部现货，拥有固定的日本进货渠道，每天保证同时在线商品过千件，在多个大型交易平台上有人气帐号。自1997年在上海开店至今已有10年历史，一贯秉承新货最快到，商品不断货的经营宗旨。并聘请专业维修技师当面维修、拆机、改机，透明的维修价格。遵守以品质求生存，以信誉求发展的原则。

道具馆静安店
地址：上海市静安区常德路731号（康定路口边"好德便利店"斜对面"工商银行康定支行"对面）
公交：76、138、24、23、136、地铁2号线静安寺下
电话：021-52130918　手机：13611624231
联系人：汪先生　QQ：394503264
MSN：ANDYXWS@HOTMAIL.COM



人民广场店
地址：上海市黄浦区广西北路238号（靠近福州路口，来福士广场后面）地铁一、二号线人民广场下5分钟就到
QQ：59108822　MSN：it_orient@hotmail.com
电话：021-63501270　手机：13788938938

本店全线特价，欢迎各位新老顾客来电咨询。

北京艺隆聚兴游戏服务中心

本月特价：PSP 超 豪华版　（原瑞明兴隆）　邮购 维修 回收
（PSP1.5 豪华版一台＋索尼4G记忆棒＋原装贴膜＋USB线一条＋原装UMD引导盘）1950元（本月内有效！）

面向全国高价回收各种二手游戏机！

PS3 60G 4150元
Wii 1990元
PSP 欧版软降1.5豪华版 1550元；PSP普通版（1.5版）1370元
其它版本请电询！
50元起PSP游戏等价贴换
NDSL 1090元
神游NDSL 价格电询！
NDS烧录卡：
R4烧录卡（免刷机） 195元
Super card 285元
EZ5（免刷机） 269元
神游GBA-SP（加亮版） 615元
GBA-SP+750元 贴换 全新NDSL
50元NDS游戏等价贴换
PSP 2G记忆棒（低速）165元（高速）199元
PSP 4G记忆棒（高速）399元
PStwo 1050元
PS II +750元 贴换 全新PStwo77000系列主机
PS two主机（双手柄、AV线、电源、8M记忆卡、多款游戏） 1290元
XBOX 360 港版 2650元 台版 2490元 韩版 2590元

PS3正版盘：VR战士5　抵抗人类灭绝　高达无双　山脊7　源氏2　高达　机车风暴　VR网球3
PSII正版盘：战神2
PSP 怪物猎人2 限定版

因版面有限，详情请电询！

二手机专卖区（主机邮费35元，单机邮费20元）

二手PS2主机39001/30001/30000/30006+双振动手柄+10款游戏+AV线+电源	630元
二手PS2主机50001/50002/50006/70007+双振动手柄+10款游戏+AV线+电源	730元
二手XBOX主机美版/日版/港版+双振动手柄+10款游戏+AV线+电源	750元
二手NGC主机美版/日版+原装振动手柄+AV线+电源+原装IC	750元
二手GBA-SP主机美版/日版/港版+原装电池+原装充电器+电源+游戏卡（任选一盘）	450元
二手GBA主机美版/日版/港版+原装电池+原装充电器+电源+游戏卡（任选一盘）	320元
二手GBC主机美版/日版/港版+原装电池+原装充电器+电源+游戏卡（任选一盘）	180元
二手NDS主机+烧录卡	750元
二手DC美版/日版/亚洲版+双手柄+AV线+电源+原装记忆卡+原装振动包+游戏10款	320元
二手PS主机5501/7501/9002+双手柄+AV线+电源+原装记忆卡+游戏10款	290元
二手PSone主机美/日/亚版+屏幕+双手柄+AV线+电源+原装记忆卡+游戏10款 690/单机	350元
二手土星主机美/日/亚版+双手柄+AV线+电源+原装记忆卡+游戏10款	240元

招聘：面向本市招聘销售人员，年龄：19-23岁，男女不限，精通电脑知识有相关经验者优先，有意向者投简历至邮箱1　1

诚征加盟店
店址及汇款地址：北京市前门西大街123号（宣武门东大街）　邮编：100031
电话：010-66033838　13011179789　收款人：赖伟涛
建行卡号：4367420011600076929
工行卡号：9558 8002 0014 6920 521　持卡人：赖伟涛
乘车路线、地铁：9路、15路、25路、44路、特4路、808路、820路、821路、848路、922路宣武门站下车向东300米路北或地铁和平门站下车向西200米路北（北京急救中心向西100米即到）





国内第一本X360玩家专门志！

Xbox360专辑 Vol.1

典藏特大号

224页海量内容 精心制作

卷首特辑
海外业内人士为您揭开X360诞生之谜
专业人士撰写，专业玩家翻译，可读性一流！

特别企划
含泪回顾值得珍藏的Xbox经典大作
精选昔日神作，品味往日经典，怀旧度一流！

至尊年鉴
逐个细数发售至今不可不玩的Xbox360大作
权威游戏评定，年度大作精选，收藏性一流

典藏攻略
取自官方资料的超重量级典藏大作攻略
详尽资料信息，海量图文内容，典藏度一流！



附赠精选影像DVD
至高影音享受！
国内首创多角度影像+游戏卡拉OK
另有X360可直接播放之WMV HD影像

已上市 各地报刊亭销售中



本期加赠
特制迷你CD-ROM

经典影像、动听歌曲、精美壁纸、珍藏资料设定图尽在其中

本期精彩内容

逆转裁判4	新主角、新故事、新时代的开篇，国内最全面最详尽的剧本小说第一时间奉上
蔷薇法则	传闻中诞生的怪物，令人战栗的童话，告诉你《蔷薇法则》背后潜藏的真相
如龙2	二十年前的屠杀，二十年后的复仇，黑道战争与最强之龙之争震撼完结
蓝龙	坂口博信+鸟山明+植松伸夫，Xbox360日式RPG最高杰作
王国之心记忆之链（利库篇）	里侧进行的暗之旅途，利库篇剧情一期完结

《幻想传说》、《零 ZERO》官方小说继续连载
名场面、游戏议会等全新栏目火热登场



现已上市 各地报刊亭销售中

新栏目、新改进、新惊喜想了解游戏剧情？那《游小说》就是您的最佳选择！